#244 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iPAD • iPHONE • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

ZES PAGINA'S BLIZZARD SPECIAL!!!

TITANFALL
MOVE OVER CALL OF DUTY?

DARK SOULS II
OM VOOR TE STERVEN (X 1000)

MGS V: GROUND ZEROES
LANGER GENIETEN DAN GEDACHT

PURETRO
DINO'S IN GAMES

EXCLUSIEF! HANDS-ON MET WATCH_DOGS

inFAMOUS SECOND SON™

WWW.PU.NL

APR.2014
BP € 4,65



PLUS: SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH: POWDERED DONUT PANCAKE SURPRISE • PROFESSOR LAYTON VS PHOENIX WRIGHT IS VERMAKELIJK VS BRILJANT • HET ZIT WEL SNOR MET THE ORDER: 1886 • GAMEFLOPS DIE DE WERELD VERBIJSTERDEN • (G)EEN DOOIE BOEL IN MURDERED: SOUL SUSPECT • WORLD CUP BRAZIL NOG BETER DAN FIFA 14 • FF XIV: A REALM REBORN IS OP PS4 DE IDEALE MMO • PRIMEUR! GOLD AWARD VOOR EEN GRATIS GAME • DWERGWERPEN IN LEGO: THE HOBBIT • WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER IS HELEMAAL VAN DEZE TIJD • LAAT KINGDOM COME MAAR KOMEN! • EN NOG VEEL MEER...











3K EDITIE

GE70 2PC
Vanaf € 949

17,3 inch non-glare full-HD scherm

Intel® Core™ I7-4700HQ

NVIDIA® GeForce® GTX 850M

1TB HDD (7200RPM)

SteelSeries full color LED toetsenbord

GE70 2PE
€ 1.449

17,3 inch non-glare full-HD scherm

Intel® Core™ i7-4700HQ

NVIDIA® GeForce® GTX 860M

128GB SSD + 1TB HDD

SteelSeries full color LED toetsenbord

GT60 2PC
€ 1.649

15.6 inch non-glare 3K resolutie IPS scherm

Intel® Core™ i7-4800MQ

NVIDIA® GeForce® GTX 870M

1TB HDD (7200RPM)

SteelSeries full color LED toetsenbord

GT70 2PE
Vanaf € 1.799

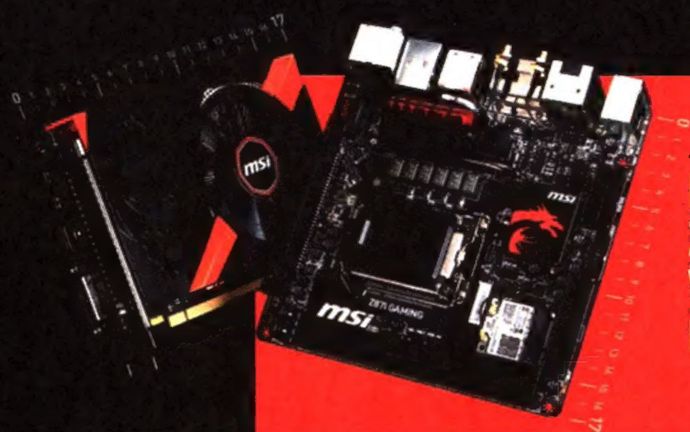
17,3 inch non-glare full-HD scherm

Intel® Core™ i7-4800MQ

NVIDIA® GeForce® GTX 880M

*Super RAID 2 (3x SSD in RAID 0)

SteelSeries full color LED toetsenbord



JE EIGEN COMPACTE GAMING PC BOUWEN? DE MSI GEFORCE GTX 760 GAMING ITX & MSI Z87I GAMING AC ZIJN PERFECT GESCHIKT VOOR EEN DIKKE GAMING PC... MAAR DAN IN HET KLEIN...





MSI Ge-& GT-series powered by Intel® Core™ i7

JUST GAME!



ALTERNATE



INFORMATIQUE
meer dan alleen computers



Pag. 081

INHOUD

Reaper of Souls is weliswaar 'slechts' een uitbreiding op Diablo III, maar het voelt als een compleet nieuw spel. Met The Crusader als nieuwe klasse is Diablo donkerder, grimmiger en harder dan ooit!


Pag. 022


Pag. 031


Pag. 056


Pag. 034


Pag. 060

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON
POWER UNLIMITED
HOI 2014 KEURMERK
Reshift

HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430000
Aryaty Krancher • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Klantenservice@reshift.nl
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website
www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (beta-lings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief of mail) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.
PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens.
Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheids-telling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

HET REISSEIZOEN IS GEOPEND!

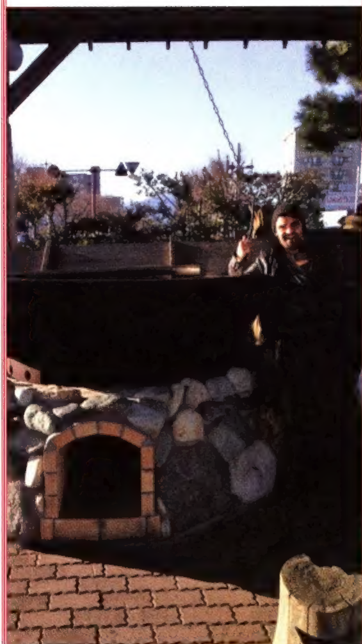


Terwijl ik dit stukje tik, schuif ik snel een bordje rendang met rijst naar binnen, zittend in de KLM Crown Plaza op Schiphol. Ik sta op het punt het vliegtuig in te stappen naar Montreal, Canada voor een lastminute tripje. Leuk voor mij, minder leuk voor Ed want we zitten in de allerlaatste fase van het magazine en dat betekent dat er drie pagina's (die al klaar waren) een maand door worden geschoven. Kortom: de bladindeling moet omgegooid, er is extra werk waar eigenlijk geen tijd voor is, en dan moet de coverview op moment van schrijven ook nog binnenkomen!
Tja, pers-events in het buitenland zijn de krenten in de pap, maar ze zorgen ook voor onrust en stress. En na de traditionele rustige maanden is het reisseizoen dus weer in volle gang, want wekelijks zitten er wel meerdere PU-redacteuren in het buitenland.
Ed verzuchtte onlangs dat ie ook wel weer eens z'n snikkel in de champagne wil hangen. Dus bij deze Ed - met alle PU-lezers als getuigen - de volgende racegame-perstrip is voor jou! ● *Jan*



IEMAND MOET HET DOEN

Het tofste reisje deze maand was natuurlijk voor Samuel die voor MGS: Ground Zeroes Japan bezocht. Geruchten dat het spel slechts twee uur gameplay zou bevatten, bleken gelukkig onzin, maar dat was niet de enige reden dat Samuel zich uitstekend vermaakte in Het Verre Oosten. Onze Sam stortte zich namelijk ook in het nachtleven van Tokyo (duh) én snoof zelfs nog wat cultuur op in Nasu, waar hij deze enorme pan tegenkwam die vroeger werd gebruikt om de armen te voeden. Hoe groot de pan daadwerkelijk is, blijft echter de vraag; naast Samuel lijkt alles gigantisch.





Gedroeg zich deze maand:

Als een verwende gamejournalist. Gratis zuipen, vreten en nieuwe games checken kriskras door Europa, maar alsnog klagen omdat ik 'maar' met easyJet vlog.



Waaide deze maand uit:

Op Terschelling, zonder twijfel de mooiste van onze Waddeneilanden. Met een opgeruimd hoofd kan ik de diarree aan komende tripjes weer prima aan!



Hervond deze maand:

Mijn vertrouwen in professor Layton & Luke dankzij een excellente game op de 3DS. Al is dat vooral te danken aan de samenwerking met Phoenix Wright & Maya. Maar daar heb ik helaas geen poppetjes van.

Ondertussen...

Skipte deze maand:

Voor het eerst in m'n leven een trip voor FIFA. Vanwege rugklachten is een vlucht naar Brazilië net iets te veel van het goede. Bleek het achteraf een event in Parijs... met de trein.



Is sinds deze maand:

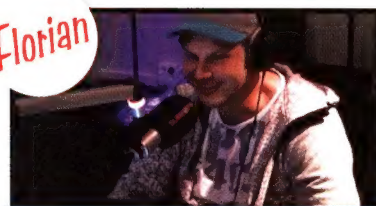
Een cyborg!! In mijn sleutelbeen is namelijk effe een adamantium balk getimmerd nadat ik 'm had gebroken. Nog 205 augmentations te gaan en ik ben Wolverine!



Was deze maand weer even:

In Japan! Heb Jan gevraagd of ik er niet gewoon kon blijven en vanuit Tokyo kon werken, maar helaas.





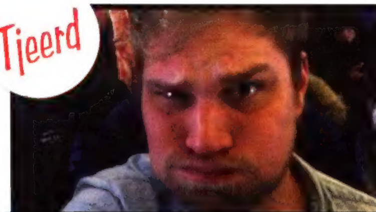
Was deze maand:

Bijna elke week te horen op SLAM!FM. Luister elke dinsdagavond naar de Gameroom voor een vette prijsvraag en het heetste game nieuws!



Ging deze maand:

Een eeuw terug in de tijd. In 1914 begon WO I, en ik heb in het zuiden van België mijn kennis daarover grondig bijgespijkerd. Natuurlijk ook heel veel geleerd over Belgisch bier.



Zat deze maand:

Ontzettend veel in het vliegtuig. En heel gek, als ik op een vliegveld de pasfoto van Jan in mijn portemonnee laat zien, word ik met alle egards behandeld!

Wordt vervolgd...



HOOGTEPUNT IN EEN LANGE CARRIÈRE

Hij had al z'n eigen rubriek op PU-TV, mét een professioneel ingezongen intro nog wel! Hij is al verreweg het meest afgebeelde personage in Framedrop, maar dat Ed als eerste PU redacteur z'n eigen T-shirt heeft gekregen, beschouwt onze eindbaas toch wel als het hoogtepunt in z'n carrière.
"Gelukkig is het een shirt van uitstekende kwaliteit", sprak Ed tevreden, "want 'kwaliteit' is nu eenmaal mijn middle name."

FANTASY WORDT NOOIT FINAL



De afgelopen maanden zal Florian zich regelmatig afgevraagd hebben in welke wereld hij nou leefde, zoveel tijd bracht hij met games uit de Final Fantasy-serie door. En alsof FF XIII, FF X, FF X2, FF VI, FF XIV nog niet genoeg waren, vertrok ie deze maand weer vol enthousiasme naar Parijs om 'A Realm Reborn' te checken én een gesprek te hebben met Naoki Yoshida, regisseur en producer van die game. Normaal gesproken is de Japanner niet zo happig op foto's met journalisten, maar toen ie hoorde hoeveel tijd Florian de afgelopen maanden in 'zijn' magische wereld door had gebracht, éiste de Japanner zelfs dat ie met onze Floor op de foto mocht.

POSEUR VAN DE MAAND ONTTROOND!





Het moest natuurlijk een keer gebeuren. Maar terwijl wij allemaal dachten dat Tjeerd na zijn 'poseur cursus' toe zou slaan, is het Graddus die Jan van zijn troon heeft gestoten!
Wij hoorden zelfs dat Graddus zijn rol van moordslachtoffer zó levensecht speelde, dat de organisatoren van de perstrip voor Murdered: Soul Suspect met een defibrillator aan kwamen rennen om z'n hartslag weer op gang te brengen. Als je dat voor elkaar krijgt, dan ben je geen dooie... maar de terechte Poseur van de Maand!
Op de foto rechts zie je meteen het bewijs dat Tjeerd ondanks zijn cursus nog niet het gewenste niveau heeft bereikt. Met zijn pose probeert hij te insinueren de wereldcup in handen te hebben, maar zijn houding heeft toch echt meer weg van het bevredigen van een mannetjes olifant.

JURJEN DOET (EEN BEETJE) POLITIEK CORRECT

Afgelopen maand bezocht Jurjen in Amsterdam het evenement Casual Connect, inclusief bijbehorende feestjes. Eén van die feestjes werd georganiseerd door een casinospellenboer die de sfeer van het Las Vegas uit de film The Hangover wilde neerzetten. Daarvoor konden mensen onder andere op de foto met babytijgers. Échte babytijgers.



Nou heeft Jurjen weinig met dieren, maar zelfs híj begreep wel dat die beesten niet op zo'n feest thuishoorden. En dus weigerde hij zelfs na zeven White Russians, één Salty Cat en drie Champagne stellig ermee op de foto te gaan. Met de andere aanwezige poezen had hij dan weer minder problemen.

★ PU-TV:

WK COD: GHOSTS

De populariteit van eSports zit duidelijk in de lift en dat werd nog eens geïllustreerd door het groots opgezette Europees Kampioenschap Call of Duty: Ghosts dat begin maart in Londen werd gehouden. Tjeerd was een van de vele aanwezige journalisten en deed op PU-TV verslag van het EK en sprak experts over de stormachtige ontwikkelingen rond eSports.
Het Nederlandse team (AllStars) dat de kwart finale haalde, plaatste zich daarmee ook meteen voor het WK Ghosts in LA, waar we begin april op onze site verslag van doen.





YO! POST!

brief van de maand

SCHOOL 3

Yo PU,

Ik schrijf deze brief als reactie op de 'review' van Wouter van The Walking Dead: All That Remains in nummer 242. Ik lees de PU sinds ik als twaalfjarig jochie het eerste exemplaar met Starfox op de voorkant in een kiosk kocht. Sindsdien neem ik soms een jaarabonnement, voorheen als het van mijn ouders mocht, tegenwoordig als de portemonnee het toelaat. Ik beschouw mezelf in ieder geval als een lezer van de oude stempel, al voel ik me niet aangetrokken tot school 1 noch tot school 2.

Wat dan? Is er soms ook een school 3? Ik denk het wel en ik denk ook dat veel trouwe lezers zich in dit profiel zullen herkennen. Hieronder volgt een analytische blik op jullie blad van iemand uit school 3:

Jullie hebben door de jaren heen inderdaad altijd 'de neuk gedaan wat jullie wilden doen'. Het blad oogt daarom niet perse heel anders dan een paar decennia terug, grappen, grollen, bizar hoge cijfers *kuch*Killzone 4*kuch*Jan*kuch, maar het LEEST wel heel anders.

Als ik reviews uit die tijd vergelijk met reviews van nu valt mij juist de professionaliteit van nu op. Jullie hebben zeer ervaren en talentvolle schrijvers in huis en daar valt of staat een goed gameblad uiteindelijk mee. Ik doel bijvoorbeeld op de preview van Jurjen van Mariokart 8 waarin hij ons probeert te verleiden om een Wii U te kopen (wat overigens gelukt is). Een ander voorbeeld van die professionaliteit is de manier waarop Jan de review van de 'steenoude' game Deus Ex: the Directors Cut toch interessant weet te maken door de game te bespreken aan de hand van de 'augmentations' die gedaan zijn. Ik genoot ook van de review van Max: The Curse of Brotherhood waarin Wouter de game langs de meetlat naast een paar klassiekers legt.

Je leest dit soort originele en inhoudelijk sterke stukken niet in andere bladen of sites, simpelweg omdat de redactie aldaar er het schrijftalent niet voor heeft. (Ik noem de OPM als voorbeeld waar sinds jaar en dag de vorm duidelijk verheven is boven de inhoud, sorry Steven.)



Om terug te komen op school 3. Tot school 3 behoren de lezers die jullie blad altijd zijn blijven lezen, omdat het een lekker dwars blad is, maar vooral omdat jullie in staat zijn om het blad te vullen met inhoud die overtuigt, beklijft en soms zelfs een beetje ontroert. Ik ben ervan overtuigd dat de meeste lezers tot deze school behoren.

Have Faith,

Aldo Rooijendijk

Wouter laat weten dat hij School 3 de leukste vindt en dat hij blij is dat zijn oude alma mater nog bestaat.

DE GEUR VAN DE PU

Zo'n vijftien jaar geleden toen ik nog een onschuldig broekie was, liet ik m'n vader elke maand de PU voor me kopen bij de plaatselijke supermarkt. De beste man kocht het blad trouw iedere keer voor me. Ik las de PU ook altijd aandachtig door, werkelijk geen enkele zin ontging me. Mijn gevoel voor de PU was zelfs zo intens dat ik na schooltijd zo snel mogelijk naar huis fietste om me weer te kunnen nestelen in het blad. Voor mij had de PU het altijd bij het rechte eind en mocht een ander blad of website een game anders hebben beoordeeld, dan nam ik dat niet serieus. 'Stierenschijt, die mensen daar weten niet waar ze het over hebben', kwekte ik dan. Mijn liefde voor het blad zou nooit weggaan dacht ik.

Totdat mijn pa na een tijdje mij vertelde dat ik volwassen moest worden en me niet meer moest bezighouden met het lezen van jullie blad. Wat bereik je nou met gamen? Het is alleen genot, geen realiteit. Ik moest me meer gaan verdiepen in de politiek en internationale conflicten, want daar had je wat aan.

Ik vond dat hij overdreef, natuurlijk. Wat is dat voor crap, dacht ik. Zolang gamen niet de controle over je totale dagelijkse bezigheden heeft, is het niet erg! Soms kunnen games je leven juist verrijken, dingen laten zien die je inspireren. Alleen dat zullen sommige mensen nooit snappen, maar goed dat is een ander verhaal.

Ik bleef de PU trouw en ging vanaf dat moment het blad dus maar zelf halen. Alleen... na verloop van tijd vergat ik weleens de PU te lezen. Dacht er minder aan. Ik ben wel gewoon door gegaan met gamen alleen de drang om de PU te lezen was verdwenen! Af en toe glipte toch een glimp van jullie blad in m'n hoofd voorbij, gepaard met het gevoel wat ik vroeger had...maar dat gaf me niet de doorslag om het weer te lezen.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
RICHARD HOLKADE 8 – 2033PZ HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

Maanden werden jaren en nu zijn we meer dan tien jaar verder. Afgelopen kerst bezocht ik spontaan weer eens jullie website. Hoewel ik de PU niet meer las, was de liefde ervoor eigenlijk nooit helemaal verdwenen. Daar zag ik beelden van jullie oudejaarsspecial, waarbij Ed aan het einde de sportbiografie van Federer besprak. Ik voelde op dat moment een soort van nostalgie. De manier waarop Ed aan het praten was en dat rustige deuntje op de achtergrond wat je soms hoort. Het had allemaal iets huiselijks en het straalde vertrouwen uit. Na een paar weken droomde ik ineens dat ik de PU weer aan het lezen was! Net als vroeger. Hetzelfde gevoel dat Ed creëerde in dat filmpje, kwam in m'n droom voorbij en dat werd automatisch gelinkt met de prikkelingen van vroeger toen ik zo hooked het blad van jullie las. Wat een doorbraak!
De volgende dag besloot ik als een bezetene een abonnement te nemen op jullie blad. Een week of twee later vond ik de PU tussen de rest van de post. De gele dik gedrukte letters schitterden als goudstaven in m'n ogen. Ik raakte het aan, scheurde het plastic als eindbaas Bowser los en rook aan het blad. Jawel, het was de geur van toen - 1996 tot en met 2003! Dolblij lees ik weer de PU. Het is mooi als zulke kleine dingen een gevoel van voldoening en vertrouwen kunnen opwekken. Dank jullie wel!
Een vriendelijke groet,
Dhara Kamal (Bowser)

Die geur van toen die je ruikt als je het plastic van de PU opentrekt? Dat is een zeer effectieve mix van nicotine en diacetylmorfine, waarmee we onze lezers totaal hooked aan ons blaadje maken. Eigenlijk openen abonnees elke maand een soort verslavende poederbrief.

ASOCIALE MEDIA

Deze maand vroegen we jullie:
Microsoft laat ons behoorlijk in de kou staan.
willen we die Xbox One überhaupt nog wel?

facebook

Baz Chillin
Tuurlijk willen de Xbox One nog, Microsoft heeft de beste games uiteindelijk. Sony heeft pretentieuze en overhypte first party paupertitels. Bovendien heeft Sony geen goed online systeem. Xbox is toekomstgericht!

Danny Lut
Ik zie voor beide nog geen echte next-gen titels. Xbox One heeft Killer Instinct en Dead Rising 3. De PS4 heeft ook een paar titels. Over een jaar hebben ze waarschijnlijk meer games en dan is het pas boeiend om te zien welke console het beste is.

Stanley Holstege
Nee. Dit ding is alles wat er mis is met games tegenwoordig. Verplichte Kinect, reclames op je dashboard, online betalen, een gigantische console en waardeloze launchgames. Wacht maar met uitbrengen, dan heeft iedereen lekker een PS4 in NL.

Kenneth Croughs
Echt wel. Ik heb de controller van de Xbox One in mijn handen gehad. Voelt STUKKEN beter aan dan de PS4 controller. Niet wachten, gewoon kopen via Amazon UK. Hij is niet regio gebonden, dus kan gewoon in het Nederlands.



twitter

@YWEELE010
Dit is als vragen of Leonardo DiCaprio nog steeds een Oscar wil. Natuurlijk willen we nog wel een Xbox One!

@jellehetschaap
De vraag is: wil Microsoft ons nog wel?

@g1Emblem
Een flexibele pc of een verhulde doos vol met gimmicks en minder keuzevrijheid? Xbox go home!

@eckie34
Yep, ik heb hem al en ben er super blij mee!

LEKKER BOOLANGRIJK

Goeiesmiddags aan alle redacteuren van de PU,
Ik, Marco Ludema, ben een groot fan van jullie blad en van de geweldige Mario-games van ons aller Nintendo. Zelfs zo'n grote fan, dat ik mijn Profielwerkstuk voor de vijfde klas over Mario gedaan heb (zevenenzestig pagina's, welja!).
Echter, ook ik moet toegeven dat Super Mario langzamerhand kanonnenvoer aan het worden is. De game Luigi's Mansion 2 is vorig jaar dan ook juichend ontvangen en heerlijk weggespeeld.
Killer question: WAAROM is er nog geen LM3 voor de Wii U? Instant System Seller, wat ik je brom.
Als opstekertje voor Iwata, Miyamoto en de gehele redactie, vijftien nieuwe (en hopelijk leuke) namen voor onze 'geliefde' lachende spookjes, de Boo's.

- Dry Boones
- Tromboone
- Boo Jersey
- Boohemian Rhapsody
- Kangaboo
- A-Boo-C
- Boovercraft
- Boonoculars
- Booper
- Mitshubooshi
- Johnny B. Boo
- Telephone Booth
- Boony Beetle
- Wii Boo
- KaBoom

Indien iemand (*kuche*, Jan, *kuche*) deze grapjes niet meekrijgt, graag terugmailen.
Alsjeblieft, dankuwel en vooral doorgaan met jullie ongebreidelde passie voor games en platte humor.
Mvgr,
Marco (Driesum)

Dankjewel voor deze enorm Boo-iende brief. We missen alleen nog de Boo-renpummel in Boo-rkini, die nogal vaak rondspookt in de omgeving van Spanbroek.

CAPTAIN NOSTALGIA

Beste redactie,
Tussen de opnames van The Winter Soldier door had Captain America nog even tijd om de PU te lezen!
Grtz.
Robby Willems

Ach, die gekke Kaptein Amerika toch! Altijd met z'n hoofd in het verleden, die mooie tijden toen hij nog ritjes maakte op raketten en Adolf Hitler klappen gaf. En als hij niet droomt over de jaren '40, dan bladert hij wel door PU's uit de tijd dat Ed nog blonde krullen had...



Power Spy

● De Powerspy kan er niet omheen: het grote nieuws van de afgelopen maand was natuurlijk de opkomst en ondergang van Flappy Bird.

● Birds doen het blijkbaar goed bij casual gamers, getuige het eveneens giga succes van Angry Birds.

● Maar de enige goede Bird die de Powerspy kent, is Larry Bird.

● Waarbij de jonge lezers zullen denken, welke game is dat nu weer?

OPNIEUWS

● Larry Bird was een legendarische basketballer uit de NBA. Soort LeBron James, maar dan blank, zo stijf als een plank en met een matje in zijn nek.

● Inderdaad, dat waren nog eens tijden....

● Dong Nguyen stopte met Flappy Bird omdat hij vond dat de game en de druk te groot werden. Waarmee hij 50.000 dollar aan inkomsten per dag(!) weggooide.

● De Powerspy vermoedt dat hij tijdens die beslissing niet werd geadviseerd door Jan Meijroos.

● Analisten verwachten dat van zowel de PlayStation 4 als van de Xbox One honderd miljoen exemplaren verkocht zullen worden.

● Hopelijk kunnen we wat de Xbox One betreft daar in Nederland ook ooit iets aan bijdragen.

● Er komt vandaag de dag zoveel DLC uit dat je bijna meer tijd aan het downloaden dan aan het gamen bent.

● Kunnen ze die content niet gewoon, zoals vroeger, in de game stoppen als hij uitkomt?

● Of is de Powerspy nu heel flauw...

● Maar ach, dat is sommige DLC ook.

● De maker van de populaire tv-serie Sons of Anarchy heeft laten weten dat een game gebaseerd op deze serie er zeker aan komt.

● Volgens Ed heeft de naam van die serie een treffende gelijkenis met het gedrag van de redacteuren op de redactie. »

Zeven voordelen

Nintendo moet zich beperken tot één console

Ik heb het idee al vaker in de PU geopperd: zou het niet geweldig zijn als Nintendo stopt met het bedienen van twee markten (handheld en tv-consoles), en in plaats daarvan hun hele handel samenvoegt in één apparaat?



door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Nu Nintendo wegens slechte resultaten wat meer openheid moet geven over de toekomst van het bedrijf, suggereren ze zelf ook al in de richting van een één-systeem-toekomst voor Nintendo te denken. Goed nieuws, want zo'n enkel N-systeem brengt heel wat voordelen met zich mee - niet alleen voor Nintendo zelf, maar vooral ook voor de consumenten. Check dit rijtje maar eens.

> "Rome werd niet in een dag gebouwd, maar deze game wel."



De band Fall Out Boy is trots op hun Flappy Bird kloon: Fall Out Bird.

1. Je hoeft niet meer te kiezen
Handheld of tv-console? Je krijgt beide voor de prijs van één. In het tijdperk ná Wii U en 3DS (denk richting 2016) moet het tenslotte technisch eenvoudig zijn cutting-edge games vanaf je handheld vloeiend naar tv te streamen.

2. Je hoeft je games maar één keer te kopen
Dus niet langer een Mario Kart voor je handheld én een Mario Kart voor je tv-console aanschaffen.

3. Er verschijnen veel meer vette Nintendo-games...
... als de teams van Nintendo niet langer voor twee consoles maar voor één systeem hoeven te ontwikkelen.

4. De nieuwe Pokémon op tv spelen
Enough said.

5. De nieuwe Pikmin op je handheld spelen
Enough said.

6. Third-parties doen weer mee
Voor third-parties wordt het veel interessanter als ze niet op de handheld of tv-console van Nintendo hoeven te gokken, maar het publiek van beide markten in één keer kunnen aanspreken.

7. Nintendo wordt weer marktleider
Wanneer Nintendo niet langer aandacht, resources en marketing over twee markten hoeft te verdelen, maken ze veel meer kans weer over de gamesmarkt te heersen.

> "De Oculus Rift is een van de belangrijkste technologische uitvindingen aller tijden."



Enige arrogantie is de oprichter van Oculus VR, Palmer Luckey, niet vreemd.

Ga jij ze halen?

Shame of Thrones

Het heeft lang geduurd, maar eindelijk zijn ze er dan: action figures gebaseerd op de hit-serie Game of Thrones.



door: **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Op zich vreten ook wij alles wat met Game of Thrones te maken heeft, dus zullen deze action figures van bekende GoT-figuren hier op de redactie hun weg wel vinden. Maar zelf ben ik er nog niet helemaal uit.

Voor twintig dollar per stuk verwacht ik toch iets meer van mijn figurines. Ik vind ze nogal cheap ogen, deze poppetjes van fabrikant Funko (die naam alleen al) en sommige zien eruit als dertien in een dozijn. The Hound en Tyrion zijn wel oké, maar Jon Snow en Daenerys zijn toch volkomen inwisselbaar?

Carnaval 2015

Skyrim for real

Afgelopen carnaval weer als Unox Worst, Boer of Superman gegaan? Boring! Volgend jaar ga je natuurlijk als Skyrim-meneer. Wel effe zo'n vet pakje op de kop tikken tegen die tijd!



Coole Pikachu

Sneeuwpop met een hoofdletter S

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Tot op het moment dat deze PU naar de drukker ging, was er van een echte winter in Nederland geen sprake. En dat vinden de meeste koukleumen op de redactie helemaal niet erg.



Maar toch, als we naar deze prachtige sneeuwpop van Pikachu kijken, verlangen we best een heel klein beetje naar wat witte vlokken. Één dagje dan.

En als de characters in Pokémon er allemaal zo hadden uitgezien als die rechter Pikachu had ik misschien ook wel overwogen om een Nintendo tattoo op m'n been te zetten.





COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

EA verneukt Dungeon Keeper

Sinds afgelopen maand is de legendarische game Dungeon Keeper ook uit op mobiele telefoons en tablets. Althans, een game met die naam is uit, want volgens critici heeft EA er niet meer dan een slap aftreksel van gemaakt. Een slap aftreksel dat bovendien op zeer onsympathieke wijze geld uit de zakken van de gamer probeert te kloppen, ondanks het feit dat het een free-to-play game is. Een fout die EA wel meer maakt.

EA laat met Dungeon Keeper opnieuw zien dat ze niet weten hoe je bij een free-to-play spel gamers toch kunt verleiden om geld te besteden. En dat zit hem in het woord 'verleiden'.

In de meeste ftp-games wordt geld verdiend door gamers in staat te stellen tegen betaling de snelheid of voortgang van de gameplay op te schroeven: het freemium-model. Je mag bijvoorbeeld vijf beurten spelen en moet dan een half uur wachten tot je weer vijf nieuwe beurten krijgt... of je lapt en je mag meteen.

In Dungeon Keeper laat EA de minions sneller grotten maken als je betaalt, en dat is op zich geen verkeerd idee, alleen de uitvoering is stuitend. Betaal je niet dan moet je uren zo niet een hele dag wachten voordat een grot klaar is en dat slaat natuurlijk nergens op. Zo dwing je gamers uit pure frustratie te lappen in plaats van dat je ze ertoe verleidt. Zelfs Peter Molyneux was woest toen hij zijn geesteskindje op deze manier verkracht zag worden: "Alle balans is uit de game gesloopt. Ik speel DK om grotten te bouwen, niet om voortdurend het alarm op mijn horloge te zetten", aldus de pissige Fransman.

EA gaf in een commentaar aan dat ze de duur van het grinden hadden gebaseerd op wat ze zagen in de speelwijze van mobiele games. Mensen spelen even, leggen de mobiel weg, spelen weer even, etc.

Deze uitspraak toont precies aan wat het probleem van EA is met betrekking tot nieuwe concepten op telefoon en tablets. Ze baseren hun concepten op onderzoek, niet vanuit eigen kennis of een briljant idee. Kijk naar de best verkopende games online; dat zijn vrijwel allemaal spellen gemaakt door echte gamers. Spellen die zo'n tof concept hadden dat ze gamers massaal konden verleiden om extra content te kopen.

Bij EA ligt geld verdienen er veel te dik bovenop zonder dat de gameplay dit op een leuke manier uitlokt. En dan sla je de plank altijd mis.

De vogel is gevlogen

Het Flappy Bird mysterie

Opeens was iedereen er mee bezig: Flappy Bird. Een onooglijk spelletje rond een flapperende vogel die obstakels dient te ontwijken. Binnen een paar dagen werd het spel, gemaakt door één enkele Vietnamees, miljoenen keren gedownload.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Het spel was weliswaar gratis, maar via reclames in het spel kwam er volgens techsite The Verge dagelijks zo'n 50.000 dollar binnen. Kassa dus. Maar even snel als het was gekomen, verdween ie weer. De Vietnamese maker Nguyen haalde de game opeens uit de online winkels. Een mysterie was geboren.

Dat mysterie begon al voor de hype, want het spel zelf bestond al veel langer, maar niemand kocht het, en ineens scoorde het als een dolle. Hoe kon dat zomaar gebeuren?

Het verhaal gaat nu dat Nguyen bots heeft gebouwd die het spel duizenden keren downloadden. En omdat Flappy Bird gratis was, kostte dat niks. Ineens stond het spel bovenin iTunes en toen ging het zaakje lopen.

Maar waarom slachtte de maker zijn vogel met de gouden eieren dan? Dat Nguyen zelf de hype niet trok of het zo erg vond dat mensen verslaafd raakten aan zijn spel, gaat er bij mij niet in. Hij heeft met die bots die hype zelf veroorzaakt en je maakt een game altijd in de hoop dat mensen het willen blijven spelen.

Ik denk eerder dat hij bang was voor rechtszaken van Nintendo, omdat FB er wel heel erg als een Nintendo game uitziet. En de Japanners staan bekend om hun harde opstelling als het gaat om leentjebuur spelen.

En als je zo'n rechtszaak verliest dan zijn die honderdduizenden verdiende dollars snel weer weggeflapperd.

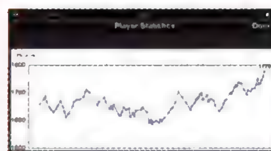
Anyway, de vogel is gevlogen en iPhones met Flappy Bird erop gaan op eBay voor grote bedragen over de toonbank. Het blijft een vreemde vogel, die Flappy Bird.



Update

Wordfeud-pro

Ondertussen speelt Jan lekker verder met Wordfeud. "Ik zal niet rusten voordat de 2000 is bereikt", aldus de Amsterdamse woordkunstenaar.



Oost beats west

Limited Edition van Dark Souls II

Die Japanners krijgen ook altijd de vetste shit! Kijk maar eens naar de Japanse Limited Edition van Dark Souls II... en ga dan maar effe zachtjes huilen in een donker hoekje.



door: Jan
twitter.com/janmeijroos

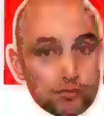
Natuurlijk is de Collector's Edition van Dark Souls II die wij hier kunnen kopen behoorlijk vet. Naast de game, krijg je: een Artbook, een Game Map, de soundtrack van de game, een Steel Book en nog wat ingame content. Eyecatcher is de Warrior Knight figurine die prachtig op je bureau of bijzettafeltje zal staan. De Japanners steken ons echter dik de loef af met hún versie. Deze editie bevat namelijk ook nog eens een houten kistje met daarin prachtige miniatuur wapens en schilden die voorkomen in deze action RPG. Dát is pas een absolute must-have voor de verzamelaar!

Power Spy

- Flappy Bird is de eerste game die wegens succes uit de winkels gehaald is.
- Traditiegetrouw werd er ook dit jaar in februari weer een game-industrie borrel gehouden waar de gamespers en publishers op het nieuwe jaar konden proosten. En dus waren alle PU-redacteuren daar aanwezig, zonder partner.
- Alleen Sam had een vriendinnetje mee.
- Sterker, de man had als een echte Casanova, vijf vriendinnen meegenomen.
- Want ja, één vriendin, dat is zo gewoontjes.
- Wil je weten hoe Sam dat doet met die vijf vriendinnen? Mail hem naar Sam@lessonsinlove.org.
- Sam mocht de afgelopen maand op trip naar Japan. Of hij zijn vijf chica's ook weer heeft meegenomen, weten we niet.
- Dat is namelijk niet de normale gang van zaken als je voor een trip wordt uitgenodigd. Maar ja, wat is normaal bij Sam...
- Call of Duty gaat naar een driejaarlijkse cyclus.
- En nee haters, dat betekent niet dat CoD nu eens in de drie jaar uitkomt. Infinity Ward, Treyarch en Sledgehammer doen het nu om de beurt.
- Overigens meldde Sledgehammer dat de nieuwe Call of Duty echt next-gen gaat worden.
- Bestaat er dan ook zoiets als nep next-gen, of half next-gen?
- O ja, verdomd, dat bestaat: Call of Duty: Ghosts.
- Nu het overgrote deel van de redactie aan hun gezondheid werkt (Jurjen is zo afgevallen dat zijn Nintendo-tattoo van Wii U naar 3DS formaat is gekrompen), is het zuipen een beetje uit de gratie.
- De redactie gaat nu helemaal naar de klote op Spa blauw en selderijstengels. »

Power Spy

- Met de journalisten die wel graag diep in het glaasje willen kijken, had de industrie ook rekening gehouden.
- De borrel werd in de restauratie op Spoor 2 van Haarlem CS gehouden, want dan rol je na twintig bier zo in de trein naar Amsterdam of Rotterdam.
- Hot news van de maand: Namco Bandai verandert zijn naam in Bandai Namco en kondigt dat met veel bombarie aan. Het bedrijf Bandai is namelijk belangrijker dan Namco en dat moet duidelijker gecommuniceerd worden.
- Tja, het is een manier om het nieuws te halen als je verder niks te vertellen hebt.
- Jan-Johan overweegt nu zijn naam in Johan-Jan te veranderen.
- Een andere reden voor het terugtrekken van Flappy Bird was dat de maker vond dat de game te verslavend zou werken. En dat wilde hij mensen niet aandoen.
- Nee, mensen eerst verslaafd maken met je Flappy Turd en ze dan opeens Cold Turkey laten gaan door ze het spel af te pakken. Heel sociaal.
- Goede naam voor een nieuwe game met een vogel trouwens: Cold Turkey.
- Iedereen weet dat Jan een goede band met de KLM heeft (na directeur Camiel Eurlings is hij de belangrijkste man bij de nationale luchtvaartmaatschappij) en dus was het logisch dat hij bij een vlucht naar Londen voor de zoveelste keer stoel 1A met extra beenruimte kreeg toegewezen.
- Voor diegenen die nu jaloers worden, 1A is ook vlak naast de plee.
- Zou Jan, als hij weer een vliegtuig in gaat, liefkozend 'Flappy Bird' tegen het stalen gevaarte zeggen?
- Dark Souls II is voor de redactie een van de moeilijkste games om te reviewen. Niet omdat we niet kunnen zien of de game goed is of niet, maar omdat hij Flappy lastig is om doorheen te komen. »



COMMENTAAR JAN

twitter.com/janmeijroos

Steeds vaker aan de tablet

Jongens, ik moet jullie iets bekennen: ik speel tegenwoordig steeds vaker op mijn tablet en daardoor dus wat minder op mijn consoles en PC. Niet héél veel minder, maar ik merk gewoon hoe fijn ik 't vind om sommige spellen onderuitgezakt - desnoods in bed - te spelen.



Telltale-titels bijvoorbeeld, zoals The Wolf Among Us, die gemáákt lijken voor de touchbesturing. Maar ook bij games als Broken Sword merkte ik dat ik de dagen na release voor PC voortdurend naar de App Store ging om te controleren of ie daar ook al voor beschikbaar was. Uiteindelijk duurde me dat veel te lang en heb ik die titel toch maar op de PC gespeeld, maar de iPad had in eerste instantie mijn voorkeur.

Gelukkig blijven er nog altijd games als Thief, InFamous: Second Son en Titanfall die ik niet anders zou willen ervaren dan op de PC/next-gens, maar de iPad ligt iedere dag verleidelijk naar me te loeren. Nog een potje Castle Doombad? Nog even snel Threes! aanzwengelen? De laagdrempeligheid en vooral de snelle toegang spreken me enorm aan. En waarom is op moment van schrijven Broken Age nog niet beschikbaar voor mijn gekoesterde iPad Air? Tabletgaming dus, ik kan het niet meer missen...

Episch event

EpiCon wordt groot(s)

Begin juli 2014 niks te doen? Nu wel! Want in de Brabanthallen in Den Bosch wordt de EpiCon gehouden, een nieuw evenement dat helemaal in het teken staat van gaming, eSports en Cosplay!

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Een nieuwe beurs? Hier in Nederland? Nee, de organisatoren noemen EpiCon geen beurs, maar een conventie.



EpiCon moeten we dan ook meer zien als een Comic-Con, een evenement waarin beleving en entertainment centraal staan. Denk aan anime, fantasy, Star Wars, live action role playing, comics, merchandise, muziek, mobile, films en ga zo maar door.

Daarnaast speelt de zogeheten 'dealer room' een belangrijke rol. Hier kunnen bezoekers bijzondere filmprops of zeldzame comics kopen.

Andere activiteiten zijn de nieuwste games die je kunt bekijken én spelen, gamewedstrijden binnen de ESL league - maar ook op amateur-niveau, cosplay-wedstrijden, presentaties, concerten, LAN parties, workshops, LARP op het buitenterrein en nog veel meer...

Het lijkt redelijk episch te worden daar in Den Bosch op 4, 5 en 6 juli! Voor meer info, check je **http://epicon.nl**

Hip als Jak?

Sonic krijgt een sjaal

Met Sonic Boom voor Wii U werd onlangs weer een nieuwe Sonic aangekondigd. Het opmerkelijkste van die aankondiging is niet dat Sonics vriendjes weer terug zijn, maar hoe vreemd iedereen er opeens uitziet.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Vooral de verschijning van Knuckles is effe schrikken: hij is een kop groter en ongeveer twee keer zo breed als gebruikelijk. Maar Sonic zelf oogt ook wel een beetje apart. Voor het eerst in zijn leven heeft hij bijvoorbeeld blauwe armen. En hij draagt een sjaal. En tape om zijn handen.

De exacte reden voor de uiterlijke transformatie werd niet gegeven, maar het heeft ongetwijfeld iets te maken met het feit dat deze Sonic nu eens niet wordt ontwikkeld door het Japanse Sonic Team maar door Big Red Button



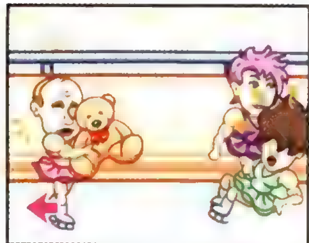
Entertainment, een nieuwe studio uit de buurt van LA, opgericht door Bob Rafei, iemand die bij Naughty Dog een belangrijke rol speelde bij vier Crash Bandicoot- en vier Jak & Daxter-games. Jak had ook een sjaal, dus dat verklaart veel. Deze achtergrondinfo verklaart trouwens ook waarom de korte trailer voornamelijk Jak & Daxter-achtige omgevingen toont.

Misschien moeten we dit spel voorlopig gewoon zien als een nieuwe Jak met Sonic-personages, in plaats van als een nieuwe Sonic met Jak-invloeden, dat biedt aanzienlijk meer hoop op een goede afloop.

Olympische kunstschaatsgame

Poetin in een tutu

Dankzij de Nederlandse developer Robin Ras kreeg Poetin een koekje van eigen deeg tijdens de Olympische Spelen.



door **JJ**
twitter.com/GKJJ

De Nederlandse programmeur Robin Ras bedacht een kunstschaatsspel genaamd Poetin's Olympic Game waarin je met Poetin als gay-vriendelijke kunstschaatser in een roze tutu op het ijs kunt battelen tegen andere characters.
De game was (en is?) gratis op het web te spelen. Of Ras ooit nog Rusland binnen kan komen, is zeer de vraag, want dictatoriale homohaters met humor, dat is een zelden voorkomende combinatie.

"We hadden onder Valve een te gekke tijd maar uiteindelijk willen we onze games graag sneller afmaken."



Turtle Rock-oprichter Phil Robb heeft z'n bedrijf losgekoppeld van Valve en is weer zelfstandig

De obsessie van Team Ninja

Zachte lichamen op next-gen

Zachte lichamen... dat is waar Team Ninja's Yohei Shimbori naar zegt te streven, nu hij de kracht van de next-gens tot zijn beschikking heeft. Jurjen vindt dat geen slecht idee.

In een interview met het Japanse Dengeki Oline zei Shimbori: "Ik wil de GPGPU van de PS4 graag gebruiken

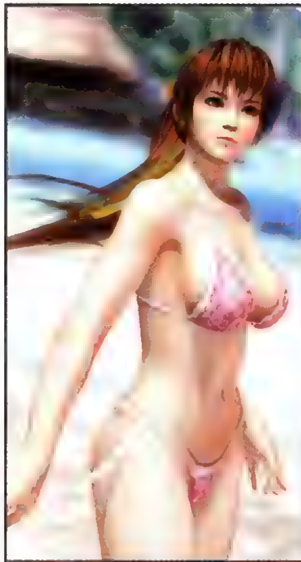
door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

voor soft body physics. Als we op de vorige generatie probeerden zachte lichamen te maken, zag dat er onrealistisch uit. Ik zou echter willen dat de warmte van de menselijke huid correct in beeld verschijnt. Dat is zeker iets waar je naar wil streven in een vechtspel, waarin vlees botst met vlees, en klappen hard moeten aankomen. Het is een beetje mijn persoonlijke obsessie."
Het is goed om te horen dat met het vertrek van Tomonobu 'Bouncing Breasts' Itagaki de vleselijke obsessies nog niet uit Team Ninja zijn verdwenen. Mijn interesse in het nog niet aangekondigde maar onvermijdelijke Dead or Alive 6 is met dit nieuws in elk geval met 61,3 procent gestegen.

"Destiny wordt de best verkopende nieuwe IP ooit."



Zo kennen we de immer bescheiden Activision-baas Bobby Kotick weer





Far Cry 4 groots aangekondigd op E3

Dat ie in de maak is, zal niemand verwonderen; Far Cry 3 deed immers goede zaken voor Ubisoft. Echter, Ubisoft is tot nu toe zeer terughoudend met mededelingen over de opvolger van deze tropische shooter.
Ubisoft maakt er echter al jaren een traditie van om tijdens de E3 in Los Angeles een bommetje te droppen en deze keer is dat Far Cry 4. Nee, de game komt niet meer in 2014 uit (mijn bolletje verwacht eind 2015) maar gaat wel weer voor de nodige buzz zorgen op de beurs der beurzen. Net zoals 'The Definition of Insanity' dat in 2012 deed.

Grote eer voor Rovio

Operation Angry Birds

Hoe weet je dat je het echt gemaakt hebt met je game? Als de naam van jouw game gebruikt wordt bij een politieoperatie.
Rovio viel deze enorme eer te beurt toen de Amerikaanse politie Operation Angry Birds opstartte om een aantal criminelen te pakken. Wat voor criminelen? Gasten die hanengevechten organiseerden, natuurlijk.



Power Spy

- Het is dan ook de enige game waarover chief Jan niet boos wordt als de redacteur in kwestie hem niet helemaal uitspeelt.
- Doet hij dat namelijk wel, dan bestaat de kans dat de review pas over zeven maanden af is.
- Door een chronische rug- en schouderblessure mocht JJ ruim een maand lang geen controller vasthouden en dus niet gamen. Zelfs Flappy Bird was te heftig voor zijn spier- en zenuwgestel.
- De enige game die wel aangepakt mocht worden, was WordFeud.
- En zelfs dat zorgde niet voor het teruglopen van het aantal spelfouten in zijn teksten.
- Overigens was de gedwongen rust wel goed voor JJ's portemonnee.
- Er sneuvelde die maand geen enkele controller.
- De laatste keer dat er een maand lang geen controller sneuvelde was in 1976.
- Inderdaad, toen had je nog geen controllers.
- De band Radiohead komt met een experimentele game voor de mobiele telefoon.
- Gelukkig kun je het geluid op je smartphone uitzetten.
- Microsoft heeft een zeer fraaie koptelefoon voor de Xbox One gepresenteerd.
- Maar waar moet de Powerspy hem insteken dan? Hij past niet in zijn PS4.
- Bij het naar de drukker gaan van dit nummer was er overigens nog steeds geen releasedatum bekend voor de nieuwe console van de mensen uit Redmond.
- Zouden ze ons misschien per ongeluk vergeten zijn?
- Wellicht dat Jan tijdens de komende persconferentie van Microsoft weer eens wat door de zaal kan schreeuwen.
- En tot slot; eigenlijk krijgt de Powerspy een Flappy Bird van die hele hype rondom de game.

INFAMOUS:

De huidige generatie spelcomputers komt even snel op gang als het verouderingsproces van Wolverine. Dat is dus errug langzaam, superhelden-nubs. Wouter en Florian hopen dat InFamous: Second Son deze gen even een aansporende, neon-geladen schop onder de reet geeft, want veel 'next' is er al niet meer aan!

SECOND SON

Assassin's Creed IV, Killzone: Shadow Fall, Thief, Knack... allemaal genereren ze prachtige plaatjes en weten ze vooral heel, héél soepel met 'particles' om te gaan. Stukjes dus. Ze kunnen heel veel stukjes op het scherm toveren.
Dat is allemaal mooi en misschien zelfs prachtig, maar wie nu al achterover geblazen wordt van de next-gen games, die is waarschijnlijk even snel onder de indruk als de fanclub van Dries Roelvink. Het moet nog effe op gang komen allemaal, en dat is prima, want dan wachten we toch gewoon nog even op de games die wat later uitkomen?
Misschien dat daarom de verwachtingen rond InFamous; Second Son nog strakker gespannen waren dan de g-string van Gabourey Sidibe, aangezien deze titel genoeg tijd heeft gehad om lekker next-gen te zijn. Dus zaten Florian en ik daar op de crappy, half vergane bank van de redactie, turend naar de tv als twee vers uitgepakte Barbies; klaar om onder de indruk te zijn. BRENG HET AAN!!!

Wouter & Florian **BUNDELEN HUN (SUPER)KRACHTEN**

Smoke on!

Vergeet Cole MacGrath, zowel die uit deel 1, als de versie van deze superheld/schurk die voor deel 2 een fikse make-over én een andere stem kreeg. In Second Son ben je namelijk Delsin Rowe, en ja, aan de naam kan je al afleiden dat dit een totaal andere knakker is.
Deze Native American (die wij in Nederland nog gewoon ongestraft 'Indiaan' mogen noemen, toch?) en raddraaier wordt op een dag geconfronteerd met een ontsnapte 'Conduit', wat InFamous' versie is van een met superkrachten gezegend persoon. Tot zijn grote verrassing neemt Delsin de krachten van deze ontsnapte rookgooier over, wat hem bang maakt, plezier geeft, verdrietig maakt, blij maakt, dan blij, blij, blij... waarna hij neon-powers krijgt. In die volgorde.
De ontsnapte Conduit wordt namelijk achternagezeten door de Department of Unified Protection (DUP), een organisatie die al in deel 1 in het leven werd geroepen om de dreiging van 'bioterrorists' tegen te gaan. Na je eerste 'Evil' of 'Good'-keuze in de game komt de leider van het DUP, een bitch genaamd Augustine Brooke, erachter dat jij ook powers hebt, waarna ze om een of andere reden besluit je hele Amerikaanse inboorlingenstam te martelen met d'r 'concrete powers'. Inderdaad, 'betonkrachten', dat lees je goed. Ook Betty, Delsins tante of moeder of oma of clan-oudste of whatever, krijgt een stuk beton aan haar benen en de enige manier om haar van die vrij onhandige steen aan d'r been te redden, is als Delsin de krachten overneemt van Augustine. Dus gaat hij naar Seattle om een beetje met rook te smijten en chaos te schoppen! WOOP!

Baron Bitch

Oké, in feite is de opzet van Second Son niet meer dan een slap wraakverhaaltje: Delsin moet Augustine verslaan om haar krachten over te nemen en daarmee oma Betty te redden, maar als hij kans wil maken tegen de antagonist van de game, dan heeft hij zoveel mogelijk power nodig. »

Je zou toch verwachten dat ze daar onderhand wel stereorail zouden hebben...

Meer heeft het van honger stervende plot eigenlijk niet om het lijf. Tussen de proloog en het laatste eindbaasgevecht gebeurt praktisch niets van belang, op een plottwistje na dat zo voorspelbaar is, dat zelfs de scriptschrijver van Jack & Jill iets beters had kunnen verzinnen.
Daar komt nog eens bij dat Bitch Augustine echt de meest campy, cliché schurk in de geschiedenis der slechteriken is. Het enige wat haar onderscheidt van de Baron uit Bassie en Adriaan, of Nuclear Man uit Superman IV: Quest for Peace, is het feit dat ze een vrouw is. Zeker, haar gezichtsuitdrukkingen worden prachtig weergegeven dankzij prima performance capture, maar als de actrice die daar achter schuilt alsnog speelt alsof ze een As The World Turns-reject is, dan wordt het er niet veel beter op natuurlijk.
Maar goed, net zoals in de vorige delen ligt de nadruk duidelijk niet op het ontvleesde verhaal. Cutscenes zijn schaars en kort, de voice acting wordt gedaan door standaard stemacteurs (hoewel Troy Baker, die de stem van Delsin doet, natuurlijk een topper is sinds zijn rol in The Last of Us) en er is duidelijk geen extra, professionele hulp uit de filmwereld ingeschakeld om goed gebruik te maken van de nieuwe mogelijkheden die performance capture met zich meebrengt.



weetje • weetje

Voor het gemak heeft Sucker Punch de 'Good Ending' van deel 2 als canon genomen. Dus heb je het vorige deel als Evil gespeeld, tja... dan had je het dus fout.

weetje • weetje

Waar is Cole MacGrath? Nergens te bekennen, behalve dat hij veelvuldig gebruikt wordt als knipoog in de namen op winkels en andere gebouwen.

DELSIN ROWE: DOPE PAPI OF TRIESTE HIPSTER?



Cole MacGrath is ingewisseld voor Delsin Rowe en ze verschillen flink van elkaar. Waar Cole vooral de stoere norse dude was, is Delsin nu een frisse jonge hond. Hij is absoluut niet op z'n bekkie gevallen en komt met de ene na de andere bijdehante opmerking.
Delsin heeft schijt aan de wereld en regeltjes en dat maakt hem toch wel een dope papi. Hij is rebels en dat past prima bij de mayhem die je schopt in het avontuur. Het leukste is misschien nog wel dat Delsin fan is van graffiti en je met hem heel Seattle vol zet met obscure plaatjes! Oh ja, en hij trekt leuke meisjes uit elkaar, altijd goed.



Tijdens de E3 vroeg ik een keer in een koffietentje 'hoe duur is de koffie?' Die bleek drie dollar. Ik zag dat je ook refill kon krijgen, dus ik vroeg hoe duur die was. Die was gratis. Dus ik bestelde natuurlijk een refill...





"Als je bovenop de Space Needle staat en je kijkt over de beide delen van de stad, dan kan je een 'dit is next-gen'-slikje niet onderdrukken."

Maar hey, als er op superheldhaftige wijze amok geschopt kan worden, wie kan dat verhaal dan wat schelen!?

Lijstjes afwerken

Seattle is de stad waar de superkrachtige actie plaatsvindt in de derde InFamous, en is daarmee de opvolger van New Marais uit InFamous 2 en het Empire City van deel 1. Waarom twee fictionele steden worden opgevolgd door een bestaande, daar heeft Sucker Punch geen echt goede reden voor behalve dan 'tja, onze studio zit in Seattle'. Ik heb het ze gevraagd en was niet echt tevreden met dat antwoord, maar dat neemt niet weg dat Seattle er lekker uitziet.
Als je bovenop de Space Needle staat en je kijkt uit over de twee delen van de stad, op old skool wijze met een brug met elkaar verbonden, dan kan je een 'dit is next-gen'-slikje niet onderdrukken.
Beneden op straat is de sfeer wat minder indrukwekkend, met NPC's die op precies dezelfde manier als in de vorige delen applaudisseren als je een goeierik bent, terwijl ze foto's maken met hun telefoon van iets in de lucht... hoewel je vlak voor hun neus staat. Er rijden 2.3 verschillende modellen auto's rond in Seattle, mensen op straat zijn duidelijk nergens mee bezig behalve kansloos op een brandkraan zitten of rondom een doos drugs patrouilleren, waardoor het straatplaatje qua sfeer echt minimaal verbeterd is ten opzichte van de vorige delen.



weetje • weetje

Er zijn wederom bijna geen binnenlocaties in deze InFamous, waardoor praktisch alles zich buiten afspeelt. Wouter wordt een beetje depressief van een wereld zonder 'binnen', Florian was het niet zozeer opgevallen en heeft er dus minder problemen mee.

Seattle is doorspekt met tal van overbekende InFamous side-missions en massa's te verzamelen Shards om je powers up te graden. Goed, bijna elke missie heeft wel een andere insteek dan voorheen, maar niettemin draaien ze op hetzelfde uit en allemaal zijn ze zo goed als verstoken van narratieve aankleding.
Je werkt ze af om te zorgen dat de invloed van de DUP per district afneemt, wat in een percentage wordt aangegeven... want zulke dingen zijn in videogames gewoon prima in een getal uit te drukken! Zit dit op de dertig procent, dan kan je door middel van een belletje een 'Showdown' afroepen, wat resulteert in een laatste battle met een blik soldaten, waarna de vrede terugkeert in het district. Als dank krijg je dan een nieuw jasje voor Delsin. Jawel, een blits jackje, vol met buttons. Want YOLO. »

HEILIG BOONTJE OF EVIL MEANIE?



Ook in Second Son heb je weer de keuze of je de good guy of de evil motherfucker uit wil hangen. In de eerste twee inFamous games was het een beetje een gimmick en helaas is dat ook nu weer het geval. Het maakt namelijk helemaal niet zoveel uit welk pad je nou eigenlijk bewandelt, aangezien je uiteindelijk hetzelfde doel houdt: de DUP moet naar de klote.
Ook de missies veranderen maar minimaal door je keuze. Het was meesterlijk geweest als je door goed of slecht te spelen een heel andere singleplayer ervaring zou krijgen, maar dat valt tegen.
Ook de sidequests zijn bijna hetzelfde. Als good guy bescherm je bijvoorbeeld mensen die protesteren tegen Conduits en als bad guy sloop je deze mensen juist. Big whoop, het maakt allemaal geen kloot uit. Zo jammer, want als dit wél goed was uitgewerkt, had je daadwerkelijk een reden om de game nog een keer te spelen.

Hij heeft een kniestuk en een schouderstuk, en nu ook z'n smoel stuk.

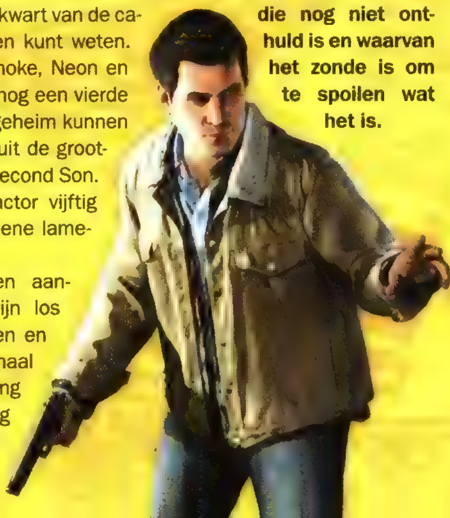
Bioterrorism FTW

Nu we al het negatieve hebben besproken, blijft eigenlijk het belangrijkste van InFamous: Second Son over. The Unique Selling Point van deze game is namelijk niet de stad, het verhaal of Delsin z'n jasjes, maar de verschillende soorten superkrachten! Sucker Punch heeft beloofd dat je tussen meerdere basiskrachten kunt wisselen omdat Delsin een soort Rogue (X-Men) is die powers en herinneringen absorbeert, en dat is zeker geen leugen.

"Wat voor een feestje het hard gaan met Delsin z'n powers ook mag zijn, alles er omheen voelt leeg."

De keerzijde daarvan is dat als je goed opgelet hebt tijdens het lezen van dit verhaal en je de marketing omtrent Second Son een beetje gevolgd hebt, je al driekwart van de categorieën aan krachten kunt weten. Inderdaad, je hebt Smoke, Neon en Concrete, en er komt nog een vierde bij die we beter even geheim kunnen houden omdat dit veruit de grootste verrassing is van Second Son. In ieder geval een factor vijftig verrassender dan die ene lame-ass 'plottwist'.

De powers verschillen aanzienlijk van elkaar, zijn los van elkaar te upgraden en bestaan bijna allemaal zonder uitzondering uit prachtige, fucking flashy en funky effec-





weetje • weetje

Florian vindt Neon de vetste power die Delsin heeft, alleen al om de grafische effecten. De granaten van Neon klappen als vuurwerk uit elkaar om vervolgens de hele straat te verlichten. Daarnaast kan je met je Neon powers keihard via de muren van gebouwen naar boven rennen.

weetje • weetje

Wouter gaat het liefst lost met 'censuur'. Eh ja, dat is dus die ene power die nog niet onthuld is en waarvan het zonde is om te spoilen wat het is.



NEXT-GEN FO' REALS?



Puur grafisch is de nieuwe inFamous absoluut next-gen. De wereld ziet er fantastisch uit en vooral 's nachts als het regent, mag je het pure eye candy noemen. Ook de main characters zien er goed uit, al kun je dat van de overige bewoners van Seattle niet zeggen.

Je zou daarentegen ook kunnen beweren dat het gewoon inFamous 2 is met een vette next-gen skin er overheen. De A.I. is af en toe slecht te noemen, auto's zien er niet zo tof uit en reageren raar op verkeerssituaties, de game is aardig buggy, je komt af en toe vast te zitten in muurtjes en nog meer van dit soort praktijken. Voor het oog is het next-gen, maar aan de gameplay merk je dat nergens.



Weet je wat, behalve de graphics, het meest next-gen is aan Second Son? Delsin pieces laten zetten met een spraycan(!) Dit doe je namelijk door je DS4-controller eerst op z'n kant te zetten, hem vervolgens te schudden alsof je de bus echt een slinger geeft en 'm daarna naar het scherm te wijzen, waardoor je het Move-lichtje z'n werk laat doen om zo verf over kartonnen sjablonen te spuiten. Dit gaat vergezeld van geluidjes uit het speakertje van je DS4, zoals klik-klakjes als je de bus schudt en sssssstttttt als je het verf spuit.

Jawel, dit graffiti-spelletje is niet alleen de meest originele toevoeging aan InFamous: Second Son ten opzichte van deel 2, het is tevens het op één na meest next-gennerige dat de game te bieden heeft. That's saying a lot...

ten. Vooral als je genoeg evil of good power verzamelt door vijanden genadeloos af te maken of ze juist gevangen te nemen, daarmee een bommetje rechtsboven in beeld vult om vervolgens tot een oogstrelende, ultieme uitbarsting van de betreffende power te culmineren, laat InFamous zien wat voor pracht de PS4 kan uitpompen. En het belangrijkste daarbij: je voelt je echt een brute, onoverwinnelijke papi,

"Een vrij veilig vervolg dat dankzij de brute, flashy powers van het scherm spettert, maar voor de rest weinig opmerkelijks doet."

hoewel de battles wel voldoende uitdaging vormen. Want natuurlijk is de DUP ook niet derp en sturen ze niet alleen helikopters en APC's vol met soldaten op je af, maar ook legioenen aan superpowered ventjes.
Terwijl je wat frustraties van het matige verhaal op deze legers afreageert, kan er zelfs af en toe nog een wachttorentje of een andere DUP-gebouw instorten, wat het gevoel van macht compleet maakt. Superpowers jongens, die moet je hebben. Zodra genetische manipulatie op dit niveau mogelijk en betaalbaar is, geven we ze weg bij een abonnementje PU.

FLORIAN EN WOUTER

APPEN OVER HET CIJFER

19:18:02: Wouter: Ik zweer je, deze game had, met wat destructable torentjes minder, wat minder goede graphics en een beetje mist in de verte, ook op de PS3 kunnen draaien.
19:49:25: Floor: Nee joh, vergeet de particles niet!!!
19:49:46: Floor: Ik ga nu spelen, ik laat nog wel wat van me horen...
00:59:52: Wouter: You know I'm right!
01:21:52: Floor: Goddammit!!!
01:22:12: Floor: Maar echt geen 7,5 dude...
01:22:23: Floor: Ik voel een 80!
01:34:44: Floor: Het is echt niet slecht! Het ziet er top uit, speelt heerlijk weg en je powers zijn dope... Het is gewoon niet fantastisch! Zeker niet de PS4 exclusive waar we op hoopten, maar nog wel steeds leuk om te spelen!!!
01:35:30: Floor: 80 lijkt mij mooi, of als je dat echt te hoog vindt, een 78?
01:36:43: Wouter: Kan het echt geen 80 geven, helemaal niet omdat deel 2 gewoon nog meer heeft dan deze.
01:37:00: Floor: 79 dan...
01:37:18: Wouter: 78!
01:37:21: Floor: Voelt zo laag, maar... Zucht... Je hebt gelijk.
01:37:42: Wouter: Het voelt ook laag, maar het is een eerlijk cijfer.
01:37:48: Floor: Ik speel nog effe door, kaders heb je morgen voor 14.00 uur binnen!
01:38:23: Wouter: Cool. Veel plezier. Heb je die drama met z'n broer al gehad?
01:38:57: Floor: Die shit met je broer slaat sowieso nergens op! Het hele verhaal is vette onzin.
01:39:12: Floor: Maar nee, nog geen plot twist!
01:39:40: Wouter: Precies. En je kan de laatste baas verslaan door in een hoekje te gaan staan. Een 78 is nog mild!
01:40:01: Floor: Whahaha, dat is wel echt crappy ja...
01:40:21: Floor: Okay okay, 78, ik heb er vrede mee!
01:40:36: Floor: Slaapse, spreek je morgen!
01:40:53: Wouter: Yo!

Hoop

Wat voor een feestje het hard gaan met Delsin z'n powers ook mag zijn, alles er omheen voelt leeg, weinig substantieel en soms zelfs een beetje cheap aan. Toen Florian en ik na een uurtje of tien aanbelandden bij onze tweede bossfight met de betonnen Augustine, en Floor erachter kwam dat je haar gewoon kon afmaken door haar te blijven spammen vanuit een alkoofje waar ze niet in kon, stonden er drie letters op m'n netvlies gebrand: 'MEH.'
Second Son is een vette game, maar het is niet De Hoop der Mensheid voor de Awesomeness van de Next-Gen. We moeten onze blik op een andere titel richten, ben ik bang. Destiny, wat mij betreft. Florian gaat voor Final Fantasy XV. Er is nog steeds hoop...

SCORE 78

inFamous: Second Son had de eerste, echte PS4 system seller moeten worden, maar blijkt uiteindelijk een vrij veilig vervolg dat dankzij de brute, flashy powers zeker van het scherm spettert, maar voor de rest weinig opmerkelijks doet. Jammer, want zowel de PS4 als de InFamous-franchise heeft veel meer potentie.

WOUTER
FLORIAN



Binnen tien uur ram je door de Story Missions heen. Als je zo'n nitpicker bent die alle Shards wil hebben, dan tik je het dubbele af.

20 UREN

BASICS

SANDBOX
SUCKER PUNCH / SONY
1 SPELER
OUT NOW



CASUAL CONNECT
TIJGERS IN AMSTERDAM

Casual Connect. Het klinkt als een beurs voor huisvrouwenspellen en reclameboeren. Dat is het ook. Maar op de 2014-editie in Amsterdam heeft Jurjen ook een paar behoorlijk coole games gespot. En de feestjes waren minder suf dan je zou verwachten.



SEE YOU ON THE OTHER SIDE



De game Closure liet het idee al eens werken in 2D, het studentenproject See You On The Other Side vertaalt het idee naar 3D. Welk idee? Het idee dat schaduwen fysieke objecten doorgankelijk maken. Heel kort door de bocht: als je door een muur wil lopen, moet je zorgen dat er een schaduw op die muur valt, want dan kun je er doorheen. En als je niet door de schaduwplekken op een vloer in de diepte wil storten, moet je in het licht blijven, of zorgen dat er licht op die vloer gaat schijnen. De vijf Deense studenten die aan de game werken, waren in Amsterdam om geldschieters te vinden, zodat ze hun verdomd interessante demo tot een complete game kunnen uitwerken. En naar het schijnt hebben ze die geldschieters gevonden. Goed nieuws voor liefhebbers van dingen als Antichamber en Unfinished Swan.

Platform: PC / Mac
Ontwikkelaar: Tunnel Vision Games
Release: 2015



BOKIDA

Ondanks de veel lichtere toonzetting, deed deze sandbox-achtige game me aan Minecraft denken, wat ongetwijfeld komt door het feit dat je ook in Bokida naar hartenlust kunt bouwen en slopen. Anders dan in Minecraft hoef je daar echter geen grondstoffen voor te verzamelen, je Build-, Cut-, en Push-vermogens zijn eerder een soort superkrachten die je gaandeweg verzamelt, net als latere vaardigheden om tijd en zwaartekracht te manipuleren.

Het spel heeft als overkoepelend doel om je witte omgeving via pilaren te verbinden met de zwarte maan in de hemel, maar biedt tegelijkertijd zeeën van tijd en ruimte dit doel te negeren en lekker met de omgeving en je eigen bouwwerken te kutten.

Platform: PC / Mac
Ontwikkelaar: Rice Cooker Republic
Release: Eind 2014

THE LAST TINKER

Ongelooflijk maar waar: een club indies heeft een Jak & Daxter / Banjo-Kazooie-achtige 3D-platformer gemaakt! En er zijn meer invloeden van 'grote' games in deze indiegame te ontdekken, merkte ik aan de Batman-achtige gevechten, Assassin's Creed-achtige, automatisch verlopende platformactie en Zelda-achtige exploration en puzzels.

Wat dan wel weer een beetje indie is: je reist door verschillend gekleurde gebieden, met bewoners die een hekel hebben aan wezens met andere kleuren. En je kunt speciale kleurkrachten gebruiken om emoties te manipuleren: rood maakt bijvoorbeeld kwaad, blauw maakt verdrietig en groen maakt angstig. Jammer dat de game vooralsnog alleen voor PC en Mac verschijnt, want dit is console-waardige shit.



Platform: PC / Mac
Ontwikkelaar: Mimimi Productions
Release: April 2014

SPOILER ALERT

Een 2D-platformer (saaaaai) die je (let op!) achterstevoren speelt (cool!). Dus je begint aan het eind, bij de prinses, en moet achteruit lopen, vijanden weer levend springen, enzovoort. Als je in de ultrakorte levels een fout maakt ontstaat een time paradox en moet je het opnieuw proberen. Het voelde heel apart om zoiets te spelen, omdat je omgekeerd moet denken, en er nog behoorlijk wat behendigheid bij komt kijken.

Tegen de tijd dat je dit leest, moet deze Memento (dat is een film die achterwaarts verloopt) van de game-industrie voor Android en iOS verkrijgbaar zijn.

Platform: iOS / Android
Ontwikkelaar: Megafuzz
Release: Out Now



LETHAL LEAGUE



Omdat het Nederlandse Reptile Games met hun kleine flashgame Lethal League (waarin je tegenstanders alleen kunt raken door er een honkbal tegenaan te meppen) een dikke hit heeft gescoord in de indie-fighting-scene (het was bijvoorbeeld de surprise game in de finale van een groot vechtspellentoernooi in Chicago), hebben ze besloten hem uit te werken tot een volledige four player-game. Die was speelbaar op Casual Connect, en bleek flink uitgebreid, tamelijk briljant qua feel en speed, en écht verslavend. Gaat internationaal zeker hoge ogen gooien.

Platform: PC (later misschien ook consoles)
Ontwikkelaar: Reptile Games
Release: Zomer 2014

WHAT HAPPENS IN AMSTERDAM...

Tijdens de Casual Connect bezocht ik diverse decadente feestjes met als hoogtepunt/dieptepunt (het is maar hoe je het bekijkt) een party in een penthouse met uitzicht op de Dam, waar echte(!) babytijgers, Elvis, cocktails, fake tattoos, oesters en stewardessen een beetje de sfeer van The Hangover moesten neerzetten. Voor de rest wil ik er niets over kwijt.



KINGDOM COME DELIVERANCE

Een historisch-realistische, middeleeuwse open wereld RPG zonder draken en tovenarij, van de makers van Mafia, Operation Flashpoint en ArmA. Het klinkt even intrigerend als veelbelovend. Jan zadelde zijn hobbelpaardje en trok de wijde wereld in.



Om de nieuwste Kickstartersensatie Kingdom Come: Deliverance te omschrijven, werden afgelopen maand de woordgrapjes niet geschuwd: *Dungeons and no Dragons*, *The Witcher without witchcraft*, *Game of Thrones zonder The White Walkers*, en ga zo maar door.

De missie van ontwikkelaar Warhorse Studios is echter helder: het tot leven wekken van een enorme, open RPG-wereld zich afspelend in de late Middeleeuwen.

Met ontwikkelaars in de gelederen die hebben gewerkt aan Mafia I & II, Crysis 3, Forza Horizon, ArmA en Operation Flashpoint, zit het qua ervaring wel goed, maar wat gaat dit ridderavontuur ons brengen? In ieder geval géén draken, elfen, orks en tovenarij...

weetje • weetje

De eerste act kent een spelwereld van een slordige negen vierkante kilometer. De twee daaropvolgende acts en bijbehorende maps zijn net zo groot maar zullen een totaal ander karakter kennen.

Aangelengde wijn

Het achtergrondverhaal en alle queesten zijn te herleiden tot (bestaande) historische gebeurtenissen rondom de rivaliteit tussen twee broers die beiden hun recht op de troon claimen.

Maar laten we bij het begin beginnen. Jij speelt de zoon van een smid wiens dorp is platgebrand door het leger van een wrede koning. Je slaat op de vlucht en na diverse omzwervingen beland je in een vluchtelingenkamp bij een van de vele steden die het spel rijk is.

Deze steden vormen levendige hub-werelden waar van alles en nog wat te doen is. In ieder geval een ideale plek om wat geld te verdienen, goedschiks of kwaadschiks.

De wereld om je heen reageert op jouw acties, en quests en sidequests hebben verschillende uitkomsten. Je hebt dus invloed op je eigen verhaal, maar je kunt de geschiedenis niet veranderen. Dus als er een bepaald historisch figuur wordt opgevoerd en diens smoelwerk staat je niet aan, dan kun je die niet zomaar afmaken; dat hangt er maar net vanaf hoe zijn leven destijds daadwerkelijk is verlopen.

Hoe je je zelf opstelt in deze zo realistisch mogelijk wereld, is echter helemaal aan jou. Wil je de lokale kroegbaas vermoorden omdat hij zijn wijn verdunt met water? Ga je gang, zorg alleen dat niet iedereen het

weetje • weetje

Kingdom Come verschijnt in drie opeenvolgende acts, met minimaal dertig uur aan gameplay per stuk.













weetje • weetje

Warhorse heeft momenteel een in-house geschiedkundige in dienst, gespecialiseerd in de late Middeleeuwen. Dat scheelt de rest van het team heel veel research.

ziet, want na een tijdje zullen zijn vrienden 'm gaan missen en op onderzoek uitgaan.

(On)schuldig?

De gameplay van Kingdom Come is enorm veelzijdig. Je kunt diverse baantjes aannemen om de nodige florijnen te verdienen, maar je kunt je ook aansluiten bij een groep bandieten en de wegen en bossen rondom een grote stad onveilig maken. Dat levert je sneller geld op, maar het maakt je tevens een gezochte outlaw.

Je kunt je eigen wapens maken (je bent tenslotte smid), je zwaarden slijpen, kleding naaien, kruiden verzamelen en drankjes en medicijnen vervaardigen. Er zijn toernooien, kasteelbestormingen met katapulten en ander middeleeuws oorlogstuig, enorme gevechten op open vlakten, je kunt gaan jagen - te voet of te paard - of de speurneus uithangen. In dat laatste geval onderzoek je bijvoorbeeld hoe het zit met een paardendiefstal of de moord op een jong meisje.

Het verzamelen van bewijs is hierbij van belang al kun je ook mensen vals beschuldigen. Dit alles heeft weer impact op je karma en reputatie. Blijkt het dat je een verkeerd iemand hebt laten onthoofden en de echte moordenaar nog steeds slachtoffers maakt, dan heeft dat ernstige gevolgen voor hoe mensen naar je kijken. Laat staan wat de familie van de onschuldig veroordeelde in staat is met je te doen.

Trek je zwaard

Een belangrijk onderdeel van de game is de combat. Dat kan één op één, wanneer een dronkaard of andere dwaas je lastigvalt in de kroeg, maar ook in grotere gevechten.

Het combatsysteem gaat behoorlijk diep. Er zijn verschillende typen wapens en allemaal vechten ze anders. Of je met een bijl vecht of met een zwaard maakt een wereld van verschil. Bovendien zijn er diverse typen zwaarden. Vechten met een kortzwaard is iets anders dan hakken met een slagzwaard. Je aanstormende, schuimbekkende tegenstanders inschatten, is dus geen overbodige luxe.

Het lichaam van je tegenstanders (en dat van jezelf) is globaal ingedeeld in vijf zones: het hoofd, de linker- en rechterarm, en het linker- en rechterbeen. Alle delen kun je met een linker klap, rechter klap, klap omhoog en klap omlaag raken. De manier waarop jouw wapen impact heeft op het lichaam dat je in mootjes wil hakken, hangt dan weer af van de hoek van de slag, de kracht ervan, de eventuele aanwezigheid van een harnas en ga zo maar door. Alles wordt per schermutseling individueel berekend zodat geen zwaardgevecht hetzelfde is. En dat allemaal vanuit de eerste persoon.

> "DAT DE GAME BARST VAN DE POTENTIE LIJKT ME EVIDENT."

Ze smelten de kazen!

De grootste aantrekkingskracht van Kingdom Come is wat mij betreft de vrijheid om te gaan en te staan waar je wil, en te doen en laten wat je wil.

Natuurlijk kun je braaf de verhalende queesten uitvoeren en daar binnenin je eigen pad bewandelen maar je mag ook gewoon de wildernis intrekken om op herten te gaan jagen, een grot te inspecteren of een potje bier te drinken met een rondtrekkend gezelschap van zigeuners.

Het klinkt allemaal zeer aanlokkelijk en dankzij de CryEngine 3 oogt alles ook nog eens erg fraai. Desalniettemin heeft Kingdom Come: Deliverance nog een lange weg te gaan met een beoogde releasedatum 'ergens in 2015'. Maar alle in-game filmpjes, screenshots, interviews en informatie evenals de flinke hoeveelheid ideeën en plannen die Warhorse als hete olie vanaf de kantelen over ons aanstormende gamers heen stort, zijn duizelingwekkend intrigerend.

Of dit alles uiteindelijk tot een pad naar het Hemels Koninkrijk leidt, blijft afwachten. Dat de game barst van de potentie lijkt me echter evident...



weetje • weetje

Grote veldslagen moeten de huzarenstukjes van Kingdom Come vormen, met duizenden vechtende NPC's.

THE ORDER 1886

Nu baarden bij (jonge) mannen weer helemaal kunnen, is het slechts een kwestie van tijd voordat ook snorren en bakkebaarden weer hipperdepip zijn. Modelletje Galahad gaat het volgens Jan helemaal worden in 2014, en dat allemaal dankzij The Order: 1886..



Het was behoorlijk wennen voor Ready at Dawn, de ontwikkelaar uit sunny California, om 'opeens' een Triple A game als The Order: 1886 te ontwikkelen. De groep van enkele tientallen medewerkers werd uitgebreid tot meer dan honderd, en dat was een hele omschakeling voor het bedrijf dat we tot voor kort slechts kenden van de draagbare God Of War-avonturen en het niet onverdienstelijke Daxter. Om dan de stap te maken naar het ontwikkelen van zo'n grote game voor de PlayStation 4, dat vraagt nogal wat kennis en zelfvertrouwen. "We hebben altijd ontwikkeld op de PC en daarna onze games gedownscaled voor PSP", aldus Ru Weerasuriya, CEO en Creative Director van Ready at Dawn.



"We moesten altijd rekening houden met de grenzen van het platform waarvoor we ontwikkelden. Om nu volledig los te kunnen gaan op een nieuw platform, zonder beperkingen, is absoluut een verademing."

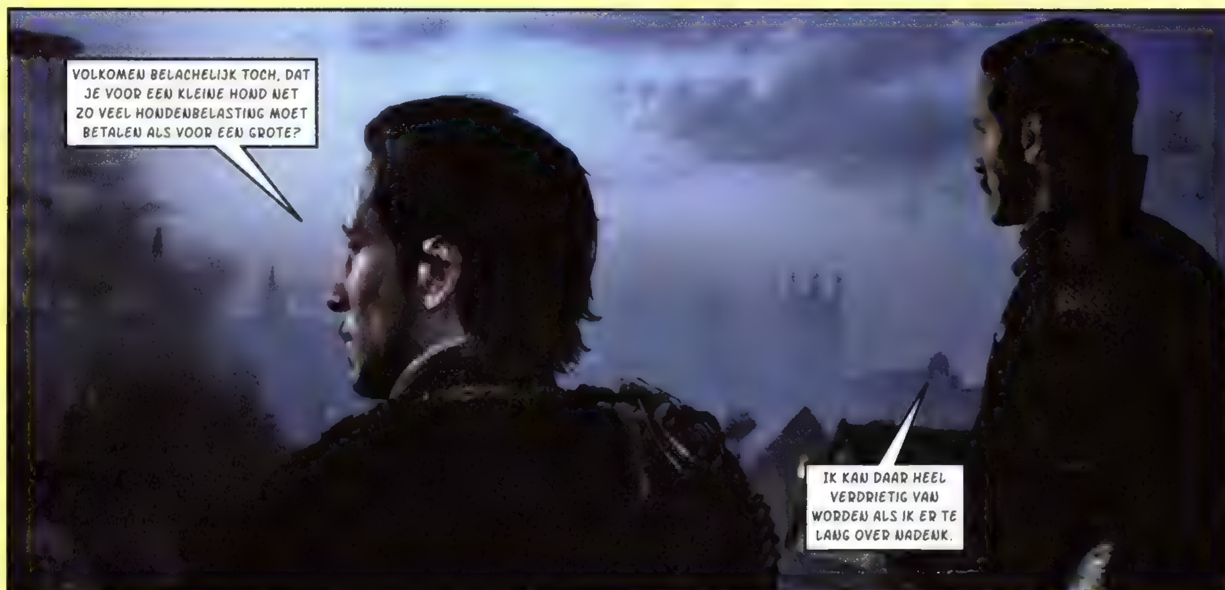
Exclusief

Weerasuriya's enthousiasme werkt aanstekelijk. De kleine man weet inmiddels dat hij met The Order: 1886 een van de meeste begeerde PS4-games van 2014 in huis heeft en daarmee vermoedelijk op goud zit.
Het idee rondom The Order: 1886 bestaat echter al veel langer dan de E3 reveal in 2013 doet vermoeden. Weerasuriya: "De basics van het verhaal had ik in 2006 al op papier staan. Daarna zijn er dingetjes bijgekomen en ook weer gesneuveld, maar het idee van een eeuwenoud geheim genootschap dat vecht tegen een half-ras dat de mensheid bedreigt, lag al jaren te broeien."
"In 2009 zijn we echt aan de slag gegaan. Het betreft onze eerste eigen IP dus we wilden niet over een nacht ijs gaan. Het is fijn dat we uiteindelijk een deal met Sony hebben getekend. Zij weten wat ze aan ons hebben en andersom geldt dat precies zo. We hebben altijd exclusief voor één van hun platformen games gemaakt; de PS4 was wat ons betreft dan ook een logische volgende stap."

Rebels

Voor gamers die de afgelopen maanden onder een stukgeschoten brok beton in een oorlogsgebied hebben geleefd; het verhaal achter The Order: 1886 gaat over de strijd tussen de mens en een half-ras, een strijd die al in de zevende eeuw begonnen is. De taak van The Order (Ready

at Dawns interpretatie van de Ridders van de Ronde Tafel) is simpel: het half-ras afslachten en de medemens ten koste van alles beschermen.
Het half-ras was eeuwenlang de sterkere partij, totdat de mensheid een geheimzinnige substantie ontdekt (Black Water) dat hen steeds weer nieuwe levenskracht geeft. Als de industriële revolutie zich aandient, keert het tij definitief. Machinerie en wapens doen hun intrede en stokken en zwaarden worden vervangen door bruut schiettuig.
Aan het eind van de (alternatieve) negentiende eeuw, is er echter een ander probleem. Ook sommige mensen keren zich tegen The Order. Ze zijn het niet eens met de strenge wetten van de machthebbers waar The Order een verlengstuk van is. Zo dien je als speler (en lid van The Order) dus niet alleen te vechten tegen de 'monsters' maar ook tegen rebellen.





GAMES VAN READY AT DAWN

- Daxter - PSP - 2006
- God of War: Chains of Olympus - PSP - 2008
- Okami - Wii - 2008
- God of War: Ghost of Sparta - PSP - 2010
- God of War: Origins Collection - PS3 - 2011

Gruwelijk mooi

En het is hier waar de gameplay-demo begint. We zien hoe Galahad (jij dus) en Marquis de Lafayette richting White Chapel reizen, het allerarmste gedeelte van het Victoriaanse, alternatieve Londen. De twee overige leden van Galahads Squad, te weten Isabeau D'Argyll (Lady Igraine) en Sebastian Malory (Sir Percival) hebben je gezelschap verlaten, maar via radiocontact (verbeeld door een oranje, medaillonachtig schijfje op je schouder) hoor je dat ze ergens in White Chapel in een vuurgevecht verwikkeld zijn.
Zogezegd is White Chapel een straatarme wijk in Londen en tevens de broedplaats van alle onvrede en haat jegens de zittende macht. Met andere woorden, je bevindt je dus in het hol van de leeuw.
Wat nu volgt, is werkelijk met geen pen te beschrijven... maar ik ga het toch proberen.

"Ingame, cutscene het is één geworden. En zo mooi, mensen, zo onbeschrijfelijk mooi."

We hebben al vaker gezien dat tussenfilmpjes en gameplay naadloos in elkaar overgingen, maar daarbij werd dan meestal gebruik gemaakt van de ingame engine. Die beelden waren lang niet zo mooi als de filmpjes die van hetzelfde spel in een eerder stadium op beurzen en in trailers getoond werden als lekkermakertjes.
In The Order: 1886 zijn de beelden van filmpjes en gameplay kwalitatief van hetzelfde niveau. De trailer die je wellicht van deze game gezien hebt, bestaat dan ook geheel uit ingame beelden en die gaan, ik zeg het nóg maar eens, naadloos over in actieve gameplay zonder kwaliteitsverlies. Anders gezegd: de game ziet er GODSGRUWELIJK mooi uit, mooier dan alles wat ik tot nu gezien heb op de PlayStation 4.

Net als in de film

De demo begint boven op de daken van enkele huizen in White Chapel, van waar Galahad over de stad heen kijkt. Zeppelins hangen dreigend in de lucht en voorzien de squads op de grond van intel. In de verte torent de Big Ben boven alles en iedereen uit.
Het is een filmpje, dat zie je meteen, maar terwijl Galahad met zijn kijker in de verte tuurt, kun je als speler de controle van de verrekijker overnemen. Ingame, filmpje... het is één geworden. En zo mooi, mensen, zo onbeschrijfelijk mooi.
Vervolgens krijg je een simpele minigame te spelen waarbij je met het





weetje • weetje

The Order: 1886 maakt gebruik van full performance capture met acteurs. De bewegingen van Galahad en zijn teamleden zijn dan ook griezelig realistisch.



touchpad van de PS4-controller een morsecode moet invoeren om de locatie van de vechtende rebellen te bepalen, waarna Galahad en Lafayette hun speurtocht over de daken vervolgen - waarbij ik compleet word overdonderd door de details. De wapperende capes en kleding van de beide Knights, maar ook die van opgehangen was, gordijnen en andere stukken textiel. De stiksels in de handschoenen en mouwen van Galahad. Haar dat er nu eindelijk eens niet uitziet alsof er een stokloze zwabber op iemands hoofd is neergezet. De rimpels in het voorhoofd van Galahad als hij het zaakje niet vertrouwt. De gretige twinkeling in de ogen van Lafayette. De animaties van beiden wanneer ze rollen, springen of zich achter een muurtje verstoppen. Het is allemaal net alsof ik naar een film zit te kijken.



Schademodel

The Order: 1886 is, voor diegene die dat nog niet door hadden, een third-person cover-based shooter. Magie komt er niet aan te pas, al kent het spel wel degelijk mysterie, monsters en bovennatuurlijke elementen. Maar het zijn toch vooral de intense shootouts, de exploratie door Neo-Victoriaans Londen, de cast en het bijbehorende verhaal die samen het kloppende hart van de game vormen.
Al snel belanden Galahad en Lafayette in een shootout met de rebellen. De wapens klinken krachtig en uniek. Er wordt geschreeuwd en gescholden terwijl de kogels om je oren fluiten; glas rinkelt, houtsplinters en steengruis spatten in het rond. Het schademodel achter The Order: 1886 is, eeh, van een nieuwe orde (geen bedoelde woordgrap mensen, loop maar weer door, er valt niets te zien). Cover en materialen kunnen kapot geschoten worden maar de resten blijven gewoon liggen. Als je een raam kapot knalt en er liggen scherven op de grond, dan kun je die scherven ook weer kapot schieten. Hetzelfde geldt voor houten kisten die zijn opgebouwd uit individuele planken, of kleine muurtjes. Afhankelijk waarmee en uit welke hoek je schiet, vallen voorwerpen in delen uit elkaar.... die je vervolgens ook weer kunt beschieten.

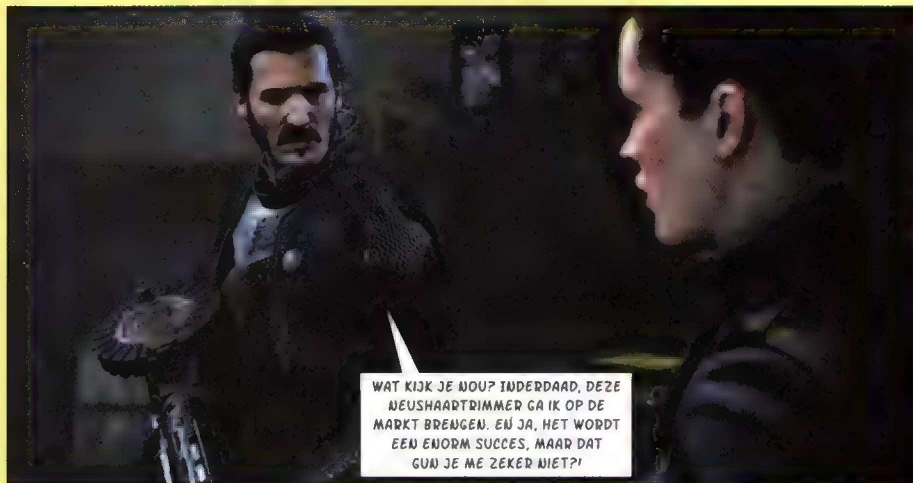
"Natuurlijk wil ik DriveClub en inFamous: Second Son straks spelen, maar ik zou ze allebei inruilen voor The Order: 1886!"

weetje • weetje
The Order: 1886 is een pure singleplayer game. Het spel kent geen co-op en geen multiplayer.

NEO-VICTORIAANS LONDEN

De makers hebben ervoor gekozen om met de grafische stijl van The Order: 1886 niet te veel de kant van steampunk op te gaan. Er is wel degelijk een mix van oud en nieuw, maar men heeft getracht om alles zo realistisch mogelijk weer te geven binnen de grenzen van het alternatieve Neo-Victoriaanse Londen.
Neem de wapens van Galahad en zijn crew. De individuele onderdelen waaruit ze bestaan, zijn allemaal gebaseerd op bestaande voorwerpen, maar het is de combinatie ervan die ze uniek en fantasievol maakt. Of zoals Weerasuriya het stelt: "We schrijven fictie gebaseerd op bestaande geschiedenis en legenden."
Zo maken de ontwikkelaars eveneens gebruik van iconische gebouwen en locaties in Londen en geven daar hun eigen twist aan. Een van die gebouwen is Crystal Palace in Hyde Park dat in 1860 voor een deel afbrandde en in 1936 volledig in vlammen opging. In The Order: 1886 speelt het gebouw een prominente rol.
Een andere manier om te stoeien met bekende, historische zaken en voorwerpen is de aanwezigheid van Zeppelins. Die bestonden natuurlijk nog niet aan het eind van de negentiende eeuw maar in de alternatieve geschiedschrijving van Ready at Dawn passen ze prima. De vraag is natuurlijk: mogen we die luchtsigaren in de game straks ook zelf besturen?





Die schade is niet alleen mooi om naar te kijken, maar heeft ook impact op de gameplay. Weerasuriya: "Deels dient het de beleving. Als lid van The Order geniet je het privilege van het gebruik van zeer speciale wapens. Die wapens moeten dan ook prominent aanwezig zijn en overal in de omgeving hun sporen achterlaten. Iedereen moet kunnen zien waar The Order heeft huisgehouden. Daarnaast moeten de schietpartijen impact hebben op de omgeving en de mensen in die omgeving. Denk aan instortende constructies, rondvliegende planken die tegenstanders tegen zich aan krijgen... dat soort zaken."
Vooralsnog blijft dit echter bij mooie beloften, want in de demo zag ik dit nog niet terug.

Keuzes maken

Een twist in de gameplay zit 'm in contextgevoelige quick-time events die zich tijdens mêlee combat aandienen. Op diverse momenten in het spel moet je vechten met rebellen (en monsters). Op die momenten heb je slechts een paar seconden om een keuze te maken. Pak ik dat mes, of rol ik weg? Grijp ik

die loden pijp of geef ik meteen een stomp in het gezicht van mijn belager? Maar ook: sla ik die nietsvermoedende guard bewusteloos neer of snij ik zijn keel door met mijn dolk?
Qua mêlee kent de game een branching systeem, een beetje vergelijkbaar met de actiemomenten uit Heavy Rain. Spelers zullen dit dus ook verschillend ervaren, afhankelijk van de split second keuzes die ze maken.
We moeten echter geen BioWare-achtige taferelen verwachten, zegt Weerasuriya: "Het verhaal is in marmer gebeiteld, dat staat vast, maar de keuzes die je maakt, kunnen er wel voor zorgen dat er in-game dingen veranderen. Dat je doodgaat bijvoorbeeld, of dat een NPC het loodje legt. Of dat er alarm geslagen wordt. Het zijn kleine veranderingen die hoofdzakelijk als variatie op de gameplay dienen. Ze vormen intense, cineastische momenten waarbij we vooral naar actie- en vechtgames hebben gekeken, en niet zozeer naar andere third-person shooters."





weetje • weetje

Het lijkt erop dat je ook met voertuigen kunt spelen in de game, al dan niet on-rails. Het besturen van zeppelins zal wel ijdele hoop zijn, maar een ritje met een koets zit er vermoedelijk wel in.

Zwart water

De mêlee momenten ogen, net als de hele game - ik blijf het zeggen - prachtig en het voelt alsof je meespeelt in een gelikt CGI/tussenfilmpje, of had ik dat ook al gezegd?
Zo'n filmmoment volgt later in de demo opnieuw wanneer Galahad met de rest van zijn squad verenigd wordt en ze een geheime wapenvoorraad van de rebellen vinden. Wat blijkt: de wapens zijn experimenteel en oorspronkelijk bedoeld voor The Order zelf. Er is dus duidelijk sprake van verraad.
Bij het openmaken van de kist en het bekijken van de wapens (een filmpje), kun je even later het wapen optillen, draaien en bestuderen, en lopen film en gameplay dus wederom naadloos in elkaar over.
Hier dient zich tevens een ander gameplay-element aan: de vraag welke wapens je meeneemt en welke je achterlaat. Je kunt een side-arm (een pistool) en een groter, dubbelhandig wapen met je meedragen. Daarnaast bezitten sommige ridders een mêlee wapen en heb je een flacon met Black Water, de geheimzinnige substantie die wonden op miraculeuze wijze heelt.
Dit zwarte goedje speelt een sleutelrol in het verhaal.
Weerasuriya: "Het Zwarte Water is een zegen en een vloek ineen. Het zorgt ervoor dat de leden van The Order heel lang door kunnen vechten maar ze zijn niet onsterfelijk, én er schuilt een addertje onder het gras: het gaat namelijk ten koste van... 'iets'. Maar dat zal je uiteindelijk zelf wel ontdekken als je de game speelt. Dat ga ik hier natuurlijk niet verklappen."

Geen revolutie

Ook al is de game nog bijna driekwart jaar van ons verwijderd; één ding is al wel duidelijk: bij The Order: 1886 hoef je niet te aan te kloppen voor inhoudelijke revoluties of wereldschokkende next-gen innovaties.
Wat The Order: 1886 wél gaat bieden, is een grafisch overrompelend, filmisch schiet-avontuur in een kick-ass alternatief Victoriaans Londen met een kick-ass cast en kick-ass wapens.
En soms, lieve gamevrienden en -vriendinnen, is dat ruimschoots genoeg. inFamous: Second Son, DriveClub... ja natuurlijk wil ik die PS4-games spelen, maar ik zou ze beide inruilen voor The Order: 1886! ★





VERWACHTING *JAN:*
The Order: 1886 weet qua sfeer, graphics en setting me nu al bij de Victoriaanse ballen te grijpen om me niet meer los te laten. Galahad, I am at your service...

+ Next-gen graphics, baby!
+ Uitzinnig wapentuig.
+ Cast & verhaal.
- Gameplay op zichzelf vrij traditioneel.

THIRD-PERSON SHOOTER / ACTION-ADVENTURE
READY AT DAWN / SCEE
EIND 2014

WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

Wansmaak en Wolfenstein. Is het toeval dat beide met een W beginnen? Sowieso heeft Graddus met alle twee een sterke band - de geknipte man dus voor een interview met hoofdrolspeler B.J. Blazkowicz! Nu maar hopen dat onze Amsterdammer zich niet als een of ander fanboyish rioolreportertje gedraagt...



Die moderne nazi's gebruiken geen gaskamers meer; ze hebben magnetrons met meerdere zitplaatsen.

"Goedemiddag, meneer Blazkowicz! Ik eh, ik-ik, ikke moet eerlijk zijn. IK BEN EEN ENORME FAN VAN UW WERK!!!"

"Ha, dank je. En zeg maar 'je' hoor. Maarre, zit jij hier niet als objectieve interviewer? Volgens mijn management kan ik namelijk openhartig tegen je zijn. Liegen werkt toch maar averechts, zeker in deze tijd met internet enzo. Kijk naar de hoeveelheid stront die de vorige Wolfenstein over zich heen kreeg!"

"Wow! Mag eh, mag ik écht je zeggen?!? En die kritiek op de laatste Wolfie was ZO ONTZETTEND ONTERECHT! Het was een van de vetste singleplayer-shooters die ik de afgelopen jaren heb gespeeld! Serieus, u, eh JE bent zóóó'n verschrikkelijke bad-ass. Als ik ooit kindere..."

"Zeg, gaan we nog beginnen met het interview? Er staan meer mensen te wachten."

"......... Natuurlijk, meneer Blazkowicz. Ik wou nét losbarsten!"

James Bond

"Oké, kunt u, sorry je misschien wat meer vertellen over het verhaal van The New Order? We weten natuurlijk allemaal hoe de Nazi's de Tweede Wereldoorlog winnen, puur en alleen omdat jij in een coma ligt..."

"Klopt. Die zwijnen maken flink misbruik van de situatie. Terwijl ik als een kasplantje in een verzorgingstehuis lig, grijpen ze de macht. Gelukkig kom ik net op tijd bij zinnen om achter de megalomane dr. 'Deathshead' Strasser aan te gaan. Echt, die man is Himmler in het kwadraat. Zo liet de zak me de keuze, wie van mijn twee kameraden hij zou gaan gebruiken bij zijn duivelse experimenten! Onmenselijk..."

"Damn, heftig. Bij ons op de redactie zou ik overigens wel weten wie ik zou nemen, haha... Oh ehm, tja... Wat was uw volgende move?"

"Grrrmbl. Wat denk je? Vanuit mijn schuilplaats in Polen infiltreren in het hart van de Duitse oorlogsmachine, natuurlijk. Waar ik overigens nog véél meer gestoorde figuren tegenkom. Neem die Frau Engel en haar obsessie met het Arische ras. Brrrrr, het zou je vriendin maar zijn. Toch, uiteindelijk zijn ze geen match voor mij en mijn arsenaal!"

"Niks fijners dan heeeeel langzaam een mes in zo'n Nazistische oogkas draaien."



Sadistisch als die Nazi-zwijnen zijn, zullen ze later in de game een tikkende bom aan haar wagentje vastmaken en roepen 'ren voor je leven'....

"Dat vind ik mooi. Een soort metafoor voor Wolfenstein vandaag de dag. Jij, die als icoon pas ontwaakt wanneer de Nazi's de wereld hebben veroverd en dus feitelijk een soort relikwie uit het verleden bent, gaat alsnog lekker je eigen old skool gang. Doet me denken aan de recente reboot van een ander idool van me: James Bond. Ken je hem?"

"Bond? Nee, nooit van gehoord. Is hij ook soldaat?"

"Meer een ladykiller."

Blind blaffen

"Om de vergelijking met Bond nog even door te trekken: net als zijn nieuwste film, lijkt het erop dat ook The New Order een stuk 'menselijker' is geworden dan eerdere Wolfensteins. Dus niet meer alleen blind blaffen, maar schieten met een 'ziel'."



Dit soort scènes zijn helaas van alle tijden, zoals nu bijvoorbeeld in het Syrische Homs. Kwam daar overigens niet die beroemde speurder vandaan: Sherlock Homs?

"Helemaal juist! Kijk, ik ben geen softie. Maar de gruweldaden van de Duitsers staan in The New Order op bijna poëtische wijze in contrast met de heldenmoed van het verzet. Dus niet langer louter gezichtsloze grunts of Hitler in een Mech. Nee, dit keer is het persoonlijk! En geniet je er extra van om heeeeel langzaam een mes in zo'n Nazistische oogkas te draaien."

"En de standaard vijanden? Roepen die nog steeds 'mein leben' als je ze neermaait?"

"Haha, ze zeggen nu heel hard 'scheisse!'. Voor de rest niet zoveel, want volgens mij zijn ze ook niet zo slim. Eigenlijk heb ik nog de meeste moeite met het mechanische wapentuig van die moffen. Vliegende sentry's, bionische kampfhunden, Nazi's met een jetpack, gigantische robots; dat soort werk. Goddank kan ik nu ook dual-wielden, heb ik van die nieuwerwetse 'perks' tot mijn beschikking en gaat mijn health nog steeds boven de honderd. Zeker op hogere difficulties maakt dit het grondig doorspitten van omgevingen en dode Duitsers bittere noodzaak."

"Klinkt goed. Nog meer nieuws op gameplaygebied?"

"Jazeker. Zo loont het echt de moeite stealthy te spelen. Hier en der zijn namelijk commanders present, die extra troepen inroepen als ze worden gewaarschuwd. Het silent killen van die hufters is dus absoluut een pré. Daarnaast kent elk level meerdere wegen naar Rome. Een voorbeeld? Nou eh, wat dacht je van kiezen tussen de voordeur van een fort opblazen met dynamiet, of juist via een klein luikje naar de kelder sneaken? En uiteraard zijn er ook weer overal geheime gangen en is er gestolen Nazigoud verstopt!"

Helemaal 2014

"Cool! Als ik een en ander dus even mag samenvatten, lijkt Wolfenstein met The New Order zijn klassieke smoel te behouden, maar gooit het wel een hoop nieuwe zaken in de mix die de game helemaal 2014 maken?"

"Yes, ik had het niet beter kunnen zeggen. Kijk, Wolfenstein was altijd een all-out fragfest en ik stiekem gewoon een soort Rambo met een lastige naam, maar de verschillende (stealthy) keuzes zorgen nu voor veel meer diversiteit. Om over de grotere nadruk op storytelling maar te zwijgen."

"Nice! Ik ben alweer helemaal psyched! Enne, just for the record: zijn er ook dingen die je minder bevallen aan The New Order?"

"Nou, ik heb beloofd eerlijk te zijn, dus komt ie: als gezegd zijn de vijanden wat dommig, waardoor het soms (te) makkelijk is allemaal. Ook is het grafisch niet de mooiste next-gen game, en zijn de omgevingen redelijk grauw en inwisselbaar. Maar weet je wat?"

"Wat?"

TIMELINE WOLFENSTEIN-SERIE

1981 Castle Wolfenstein Wut? Wolfenstein begon ooit als top-down stealthgame? Maar echt!
1984 Beyond Castle Wolfenstein Na het redelijk succesvolle origineel, kon een sequel natuurlijk niet uitblijven.
1992 Wolfenstein 3D Wolfensteins definitieve doorbraak, alsook van het first-person shootergenre!
1992 Spear of Destiny Anno nu zouden we Spear of Destiny singleplayer-DLC voor Wolfenstein 3D noemen.
2001 Return to Castle Wolfenstein Wolfie in polygonen! Volgens velen het beste deel uit de serie...
2003 Wolfenstein: Enemy Territory Bedoeld als expansion pack voor RtCW, werd deze open source multiplayertitel ongekend populair.
2008 Wolfenstein RPG Obscure turn-based RPG voor mobile devices. Snel vergeten.
2009 Wolfenstein Generieke shooter, of sfeervolle ode aan de franchise? Persoonlijk neig ik naar het laatste...

"Des te duidelijker komen de overal heen spattende hersenen van die Duitse honden in beeld, wanneer ik hun koppen eraf knal!"

"Haha, amen! ... Trouwens, B.J.: ik zag daar achter wat posters hangen. Zou je er zo meteen misschien eentje kunnen signere..."

"Zucht... Next!" ★



Met het 100-jarig bestaan van de eerste Wereld Oorlog zijn ze er eindelijk achter gekomen hoe de Duitsers destijds België zo snel konden veroveren. De moffen liepen achteruit het land binnen en de Belgen dachten dat ze vertrokken...

weetje • weetje
Waarschijnlijk wist je het al, maar Wolfenstein: The New Order kent géén multiplayer. Jammer? Ach, Call of Duty en co zijn toch king. En om er nou weer zo'n halfslachtige meerspelerstand als bij de vorige Wolfie in te stoppen...

VERWACHTING GRADDUS:
Gelukkig, Wolfenstein is nog steeds heerlijk wansmakelijk, corny en cliché. Maar met The New Order betreedt de stokoude franchise ook nieuwe paden. Zo raakte ik onder de indruk van het verhaal, en is het ook op gameplaygebied niet langer puur ééndimensionaal.

+ Nazi's, duivelse experimenten, over-the-top wapens: nog steeds classic Wolfenstein!
+ Sterk script met crazy characters en plottwists.
+ Keuzes = meerdere playthroughs?!?
- Grafisch en op A.I.-gebied niet echt 'next-gen'.

FIRST-PERSON SHOOTER
MACHINEGAMES / BETHESDA
23 MEI 2014

PREVIEW

XBOX 360 | PS3



Deze preview gaat over de Xbox 360- en PS3-versie, de enige platformen waarvoor deze game uitkomt. De FIFA 14 waar ik 't mee vergelijk, is dan ook de current-gen versie.

2014 FIFA WORLD CUP BRAZIL

Met elk groot voetbaltoernooi brengt EA een speciale FIFA uit, en in tegenstelling tot de laatste EK-versie die als DLC uitkwam, is FIFA World Cup Brazil weer standalone. Tjeerd is de scheids en keek in Parijs of EA hiermee scoort, of een afgrijselijke schwalbe maakt.

Het belangrijkste voetbalpodium ter wereld verdient natuurlijk een eigen game, daar ga ik niet over zeiken. Maar de vraag was altijd wel in hoeverre een WK- of EK-versie van FIFA niet meer een update dan een terechte standalone was. De WK-game van Zuid-Afrika was bijvoorbeeld meer een skin van FIFA 10 dan dat het een echte game was. En dat deed een beetje zeer, niet op de laatste plaats in de portemonnee van de mensen die het volle pond hadden betaald voor dat spel.

> **"FIFA World Cup Brazil is aanmerkelijk beter dan FIFA 14."**

Het leverde EA veel kritiek op, en het geldwolven imago dat ze hadden, werd alleen maar bevestigd. Des te meer werden vriend en vijand verrast met de DLC van de EK 2012-versie. Maar nu het WK in Brazilië voor de deur staat, komt EA doodleuk weer met een full-priced versie op de proppen, alleen voor current-gen. 'Wat?', dacht ik. 'Niet oké!', zei ik.

"Maar deze versie is verbeterd en vernieuwd", meldde EA, "kom maar kijken in Parijs." En omdat ik de beroerdste niet ben, sleepte ik m'n reet om 5:00 uur 's ochtends uit bed om de Thalys te halen en te kijken in hoeverre EA daadwerkelijk recht van spreken heeft.



Toeval? Als je de naam Sepp Blatter heel snel achter elkaar uitspreekt, is het net alsof je diarree hebt.

Borrelend Oranje bloed

We zitten in een Braziliaanse salsabar waar de presentatie wordt gehouden. Er draait vrolijke muziek, er worden mojito's geserveerd en met de grote wereldbeker op de achtergrond, begint het WK-bloed in mij aardig te borrelen.

Als ik de game opstart, kleurt mijn bloed verder oranje. De menu's zijn compleet in WK 2014 stijl gemaakt, de muziek is zomers en de wedstrijden zijn weer lekker sfeervol. Het publiek is vrolijk uitgedost, er klinken volksliederen en je krijgt zelfs beelden te zien van publiek dat in eigen land meeleeft; bij Nederland zie je bijvoorbeeld het Museumplein vol joelende supporters.



Iedereen weet: Balotelli zorgt altijd voor vuurwerk.

Blinde paarden en breipartijen

Om maar (iets later) met de deur in huis te vallen: FIFA World Cup Brazil is aanmerkelijk beter dan FIFA 14.

World Cup speelt sneller, is soepeler en spectaculairder. De passes gaan harder, de aannames soepeler, het draaien van spelers gaat vlotter en de keepers stoppen nu zelfs af en toe een strafschop!

Het lijkt wel alsof we een poort hebben gekregen van de next-gen versie van FIFA 14, die overduidelijk beter was dan de current-gen. Ik hou persoonlijk wel van een dribbel op zijn tijd en juist timen, en tackles ontwijken is meer mijn ding dan ellenlange breipartijen. En terwijl dat compleet uit den boze was bij FIFA 14, is dat hier weer mogelijk. Daar word ik dus heel erg blij van.



Als er één ding belangrijk is bij het huidige profvoetbal, dan zijn het wel de shops.



Geen DLC?

'Waarom is dit geen DLC?!'... schreeuwen nu ongetwijfeld de gamers die het geld (er) niet (voor over) hebben om zestig euro te betalen voor een tussendeel.

De reden daarvoor is heel simpel: het is dit keer geen skin, het is een compleet andere game, met andere gameplay, vibe en modes. Een DLC zou FIFA 14 zoveel veranderen dat het technisch onmogelijk is, volgens Prior dan.

Hopelijk besteden ze nog wat aandacht aan bugs, maar voor de rest moeten ze verdomd gekke sprongen maken om deze game nog op te neuken. ★



VERWACHTING *TJEERD:*

Nederland verslaat Spanje en verliest van Chili, door winst op Australië gaan ze door naar de knock-out fase, waar ze Brazilië vernederen en uiteindelijk in de finale Argentinië zoek spelen. 2014 wordt Oranje! En de game wordt ook nog eens goed.

- \+ Braziliaanse WK-sfeer.
- \+ Gameplay aanzienlijk verbeterd.
- \+ Nederland wint WK.
- \- Weer full-priced.

VOETBALGAME
ELECTRONIC ARTS
17 APRIL 2014

LEGO THE HOBBIT



Liefhebbers van de LEGO-games zullen de even irritante als catchy tune 'Everything is awesome!' uit LEGO The Movie wel kennen, en we vroegen ons af of LEGO: The Hobbit dit zou weten te toppen qua cuteness. Één plus heeft de game sowieso bij Jan: Dwergen. Heel veel Dwergen.



Over de eerste twee films van The Hobbit trilogie - die in werkelijkheid helemaal geen trilogie is (voor de duidelijkheid: Boek 1 van The Lord of the Rings is al dikker dan The Hobbit) - is genoeg gezegd en geschreven. Onnodig uitgesmeerd of niet: als je van fantasy houdt, is het absoluut genieten van de prachtige beelden die Peter Jackson en zijn CGI-kunstenaars op het scherm hebben getoverd. En ja, je moet wel wat met Dwergen hebben, want die zijn op het witte doek een stuk prominenter aanwezig dan in het boek.

weetje • weetje

Christopher Lee, inmiddels 91(!), heeft alle tussenfilmpjes en intro's van LEGO The Hobbit ingesproken.

In de game - die de eerste twee films covert - zorgen die kleine opdondertjes gelukkig voor heel wat leuke gameplay. Sterker, ik begon al te grinniken op het moment dat die koddige gasten in beeld kwamen.

Dertien in een dozijn?

Dertien is meestal een ongeluksgetal, maar niet in het geval van LEGO The Hobbit. Net als in de film(s) brengt Gandalf dertien Dwergen mee naar het huis van Bilbo: Balin, Dwalin, Fíli, Kíli, Dori, Nori, Ori, Óin, Glóin, Bifur, Bofur, Bombur en Thorin. En al die baardige baklappen hebben verschillende skills en wapens. De ene Dwerg heeft een slingerhamer bij zich, de ander kan rollen en zo vijanden als een levende bowlingbal wegbeuken, weer een ander bedient zich van een pijl en boog of hakt er lustig op los met een lichtgevend zwaard. Mocht je je nou aangetrokken voelen tot een bepaalde Dwerg (sommige mensen hebben vreemde voorkeuren) maar je vindt dat hij eigenlijk niet zo'n cool wapen bij zich draagt, dan kun je mixen en matchen in het customize menu van de game. Iets vergelijkbaars zat ook al in voorgaande LEGO-games maar daar ging het meer om hoedjes en kleertjes; nu mag je dus ook husselen met skills, zwaarden en bijltjes.

Dwergen stapelen

Een grotere impact heeft de nieuwe Team Buddy move. Gedurende het vechten tegen levelbazen - tijdens mijn hands-on vocht ik met The Goblin King - kun je tagteamen met twee dwergen, en dat kan in iedere gewenste combinatie.

Het betekende in mijn specifieke geval dat twee Dwergen op elkaar klommen zodat de bovenste het dikke Goblin gedrocht een verse muilpeer kon verkopen.



Raadseltje: Deze Hobbit heeft Spaanse roots.

Bilbo Baggins (ondersteboven gedrukt)



"Tóch weer een spel dat ik wil gaan spelen."

Het Buddy up-systeem komen we ook tegen in puzzels. Soms zullen wel vier of vijf Dwergen boven op elkaar moeten klimmen om een platform of een schakelaar te bereiken. Of twee Dwergen pakken samen een boomstam op om als stormram te gebruiken, enzovoort.

Neem daarbij de nieuwe charge move (hou de aanvalsknop langer ingedrukt en de Dwerg in kwestie zal een extra krachtige attack move uithalen) en de overbekende LEGO gameplay wordt toch weer upgespiced met leuke, frisse, nieuwe ideetjes. ★

weetje • weetje

Je moet wel stekenblind, doof, kreupel of fan van line-dancing zijn, om niet te snappen dat er natúúrlijk een tweede LEGO The Hobbit aankomt met daarin de avonturen gebaseerd op de derde film.

PREVIEW — PS3 | PS4 | XBOX 360 | XBOX ONE | WII U | PC | 3DS | PS VITA

VERWACHTING JAN:

LEGO The Hobbit heeft me absoluut verleid tot grijnzen en grinniken. Met name de prachtige (film)locaties en alle verschillende Dwergen maken dit tóch weer een spel dat ik wil gaan spelen.

- + Prachtige locaties.
- + Dwergen stelen de show.
- + Buddy up-systeem.
- − Formule blijft overbekend.

LEGO-GAME
TRAVELLER'S TALES / WARNER BROS. INTERACTIVE
14 APRIL 2014

LOST SAGA



Gratis MMORPG's zijn inmiddels net zo gangbaar als sein- en wisselstoringen bij de NS. Een free-to-play online brawler van Koreaanse makelij had Jan echter nog niet eerder gezien. En, verrassing, verrassing... de uitgever wil met Lost Saga de wereld veroveren.



PREVIEW

PC

De releasedate van Super Smash Bros. voor de Wii U en 3DS is nog steeds onduidelijk. Het zou zo maar kunnen dat Nintendo's brawler-festijn pas na de zomer komt. Niet getreurd, want binnenkort is er Lost Saga, een online brawler die elementen leent uit League of Legends en Super Smash Bros.

Het is knokken geblazen met en tegen andere gamers (max. zestien spelers tegelijk) en met de punten en ervaring die je daarmee vergaart, stel je een team van verschillende vechtersbazen en -bazinnen samen, waarna het zuurstok-zoete, vrolijk-felle Zuid-Koreaanse feestje kan beginnen.

Klasbakken

Nexon, het klinkt als een firma die inktpatronen verkoopt, maar het is een Zuid-Koreaanse game-ontwikkelaar met een Europese tak die geheel zelfstandig opereert. Het Koreaanse moederbedrijf loopt al heel lang mee en zou je kunnen kennen van de gratis en enorm succesvolle MMORPG MapleStory of, als je een echte kenner bent, van het eveneens voor noppes te spelen Counter-Strike Online waarvan momenteel een pilot draait in Turkije. Lost Saga is al uit in Azië en is daar razend populair. Niet zo vreemd want de brawler heeft een hoog aaibaarheidsgehalte door de frisse, felle kleurtjes en de cartooneske vormgeving.

> "Laagdrempelig en fun, zonder dat ik nu direct van pure extase aan het zuurstof moest."




Ridiculous fishing.

Je kunt als speler uit een reeks van klassen kiezen, zowel mannetjes als vrouwtjes, en allemaal ogen ze even cute ondanks hun wannabe stoere uiterlijk. De personages zijn verdeeld in vier klassen, te weten Melee, Ranged, Magic en Special. Bij de eerste drie klassen weet je wat je kan verwachten, maar de Special klasse bestaat uit een mix van allerlei personages waarbij de een zichzelf kan helen, een ander kan vliegen of heel snel is en ga zo maar door.

Tag Team

Het idee is dat je een team samenstelt van personages uit verschillende klassen. Tijdens het knokken (in zeer kale arena's waar verder weinig gebeurt) kun je vliegensvlug wisselen tussen je teamleden door simpelweg op een cijfertoets te drukken. Dit zorgt voor een Tag Team super-deluxe. Krijgt je Robin Hood-achtige personage te vaak klop? Wissel snel naar een giechelende cowgirl die met haar twee blaffers de belagers van zich af schiet.

De map waarin ik speelde was boven op een wolkenkrabber gesitueerd, dus met een welgemikte klap, trap of special move, lazert je tegenstander zo de diepte in.

Het is laagdrempelig, fun en voelde oké, zonder dat ik nu direct van pure extase aan het zuurstof moest.

weetje • weetje

De game telt meer dan tien verschillende game modi, meer dan twintig verschillende maps en per personage meer dan honderd customizable items.

weetje • weetje

Nexon was het allereerste bedrijf dat met een free-to-play titel op de proppen kwam: Kingdom of the Wind in 1994. Dat je het effe weet.

Geld uitgeven?

Natuurlijk wil Nexon ook geld verdienen (niks mis mee, mensen) dus zijn er vijftig personages gratis beschikbaar en kun je de overige vijftig vrijspelen óf kopen. Er zijn ook speciale personages uit de Guilty Gear X en de King of Fighters-series beschikbaar als vechters, maar die kosten altijd geld. En als je nog meer doekoe te besteden hebt, kun je gekke hoedjes en kleertjes kopen.

Het verdienmodel achter Lost Saga lijkt me dus in orde. Immers, als je dat niet wil, hoef je geen eurocent uit te geven en dan nog heb je enorm veel personages om vrij te spelen en mee te knokken. ★

VERWACHTING ***JAN:***

Je moet een voorkeur voor Japanse quirkiness hebben en de nodige verzamelwoede in je DNA hebben huizen. Kun je die twee voorwaarden aanvinken, dan zou je zo maar voor de bijl kunnen gaan.

+ Veel personages.
+ Veel modi.
+ Sympathiek verdienmodel.
- Saaie arena's.

FREE-TO-PLAY MMO BRAWLER
IO ENTERTAINMENT / NEXON EUROPE
LENTE 2014



MURDERED SOUL SUSPECT

In Murdered: Soul Suspect is de dood niet het einde. Sterker nog, het is pas het begin. Na een hands-on met dit paranormale adventure waarin je je eigen moord onderzoekt, bleef er voor Graddus één vraagstuk over: spookachtig goed, of geestdodend saai?



Overal glasscherven. Overal bloed. Detective Ronan O'Connor is zojuist door een gemaskerde killer uit het raam geflikkerd. Terwijl de speurneus op de kille trottoirtegels crepeert, doet z'n geest een laatste wanhoopspoging terug in zijn lichaam te kruipen. Maar nee, zo werkt het dus niet.

Wat je in Murdered wél kunt doen, is ronddwalen door 'The Dusk', een schimmenrijk dat verdacht veel wegheeft van de echte wereld, zij het inclusief allerhande fantoomobjecten en -personen. In dit vagevuur beland je wanneer je nog onopgeloste zaken hebt, en die heeft Ronan zeker: om te beginnen de moord op zichzelf!

"Elke hint die je aantreft, zorgt voor een nieuw mysterie."

Gedachten beïnvloeden

Als er na een paar minuten agenten op de plaats delict arriveren, ziet Ronan als geest alles, en hoort hij zelfs zijn oude politievriendjes over hem roddelen. Maar op het moment dat hij zijn ex-collega's eens effe flink de waarheid wil vertellen, wordt ie geconfronteerd met het feit dat hij ijle materie is. Frustrerend. Alsof je op een feestje staat en constant wordt genegeerd...

Dus gaat onze dappere detective zelf maar op onderzoek uit. En dat is best leuk. Zo kun je à la L.A. Noire overal clues verzamelen, waarbij het verhaal zich op cinematische wijze voor je ogen ontvouwt. Het is zelfs mogelijk om mensen te posessen en zo hun gedachten te beïnvloeden! Optionele sidequests, waarin je de dood van andere Dusk-bewoners oplost, zorgen voor de nodige afleiding.

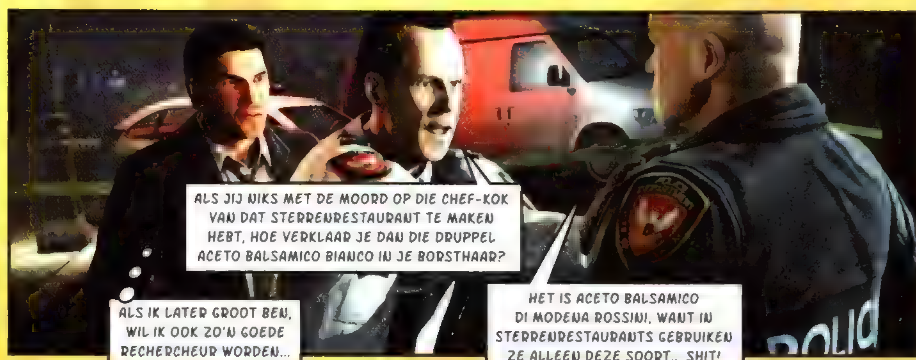
Dan zijn er ook nog de dodelijke demonen - gemuteerde geesten die in The Dusk nooit de antwoorden vonden waar ze naar zochten. Gelukkig kun je deze gedrochten stiekem besluipen en met een goed uitgevoerd quick-time event alsnog eeuwige rust geven.



Meer bewijs

Ja, mijn hands-on met Murdered bevestigde dat deze nieuwe IP een meer dan interessant motief kent. Elke hint die je aantreft, zorgt voor een nieuw mysterie. Want wie is toch dat kleine meisje dat steeds opduikt? En waarom had de killer het juist op jóu gemunt?

Toch zit ik, net als Ronan, nog altijd met de nodige vragen. Is het immers de bedoeling dat het allemaal zo lineair aanvoelt? Ook het schijnbaar straffeloos blijven combineren van clues en conversaties tot je het antwoord hebt, doet bijzonder gedateerd aan. Ooit gehoord van Heavy Rain, Airtight Games? En dat spel was niet eens next-gen! Weet je, misschien moet ik gewoon nog wat meer bewijs over Murdered verzamelen... ★



weetje • weetje

Murdered: Soul Suspect haalt inspiratie uit een reeks van soortgelijke spellen en films, zo vertelden de ontwikkelaars me. Maar ook uit... Die Hard! Dafuq? Wel, kennelijk is het onverzettelijke karakter van Ronan O'Connor geïnspireerd door überbaas John McClane!

VERWACHTING *GRADDUS:*

Games met een origineel uitgangspunt hebben bij mij sowieso een streepje voor. Zeker wanneer het zo enerverend en cinematografisch sterk is uitgewerkt als in Murdered: Soul Suspect. Toch is het vraagstuk uit de intro voor mij nog niet beantwoord.

- + Fascinerend uitgangspunt.
- + Extreem cinematisch.
- + Fraai vormgegeven wereld.
- - Lijkt helaas erg lineair en eentonig.

ACTION-ADVENTURE
AIRTIGHT GAMES / SQUARE ENIX
JUNI 2014

WATCH_DOGS

Toen eerder deze maand bekend werd dat het langverwachte Watch_Dogs op 27 mei dan eindelijk gaat verschijnen, pakte Jan meteen het vliegtuig naar Montreal om in de ijzige kou Ubisoft het hemd van het lijf te hacken...



Bij BNN probeerde men met zoveel mogelijk schermen in te schakelen op hun soap Startup, maar ook dat kon de kijkcijfers nauwelijks opkrikken...

Ik hou best van een beetje kou en vind het oprecht jammer dat Koning Winter ons land dit jaar links heeft laten liggen, maar de weersomstandigheden in Montreal zijn begin maart zonder meer extreem. Temperaturen schommelen overdag tussen de 10 en 15 graden onder nul. 's Avonds kruipt dat al snel richting de min 20! Siberische taferelen dus in de Canadese stad.

Toch neem ik mijn verkleumde vingertjes en het verplicht dragen van thermo-ondergoed graag voor lief, aangezien ik als enige uit Nederland de Montreal-studio mag bezoeken voor een uitgebreide speelsessie met Watch_Dogs.

Imperfect

De open-wereld techno-thriller van Ubisoft had een van dé najaarsklappers van 2013 moeten worden en was door velen getipt als must-have game voor de gloednieuwe PlayStation 4.

Groot was dan ook de teleurstelling toen Ubisoft de game voor onbepaalde tijd uitstelde. Gelukkig heeft men begin maart bekendgemaakt dat over krap twee maanden het avontuur van de getergde hacker Aiden Pearce dan toch op schijfjes gebrand zal zijn.

Een van de kritiekpunten op Watch_Dogs was dat wij spelers tot op heden nog maar zo weinig van Aiden weten. Wie is hij, wat drijft hem, wat is zijn achtergrond?

Jonathan Morin, creative director, geeft wat meer duidelijkheid: "Het is een zeer persoonlijk verhaal dat Aiden voortstuwt. Hij is verre van perfect, een man



weetje • weetje

De Wii U-versie van Watch_Dogs verschijnt later. Arme Wii U-bezitters.

THINGS TO DO IN MONTREAL

❶ Lekker eten & drinken.
Montreal heeft tientallen toffe cafés en restaurants. Check zeker *Dinerbar Deville*; daar is het altijd feest!

❷ Gamestudios Galore.
Als je in het buitenland in de gamesbizz wil werken, is Montreal de place to be. Naast Ubisoft staan hier de studio's van EA, Square Enix, BioWare en Warner Bros., evenals die van tientallen kleinere ontwikkelaars.

❸ Stadswandeling.
Lopend leer je Montreal het beste kennen. De stad heeft een ruig karakter waar oud en nieuw fraai samenkomen.

❹ Old Montreal.
Het historische centrum van de stad is de moeite waard. Hier vind je leuke winkels, terrasjes en indrukwekkende gebouwen.

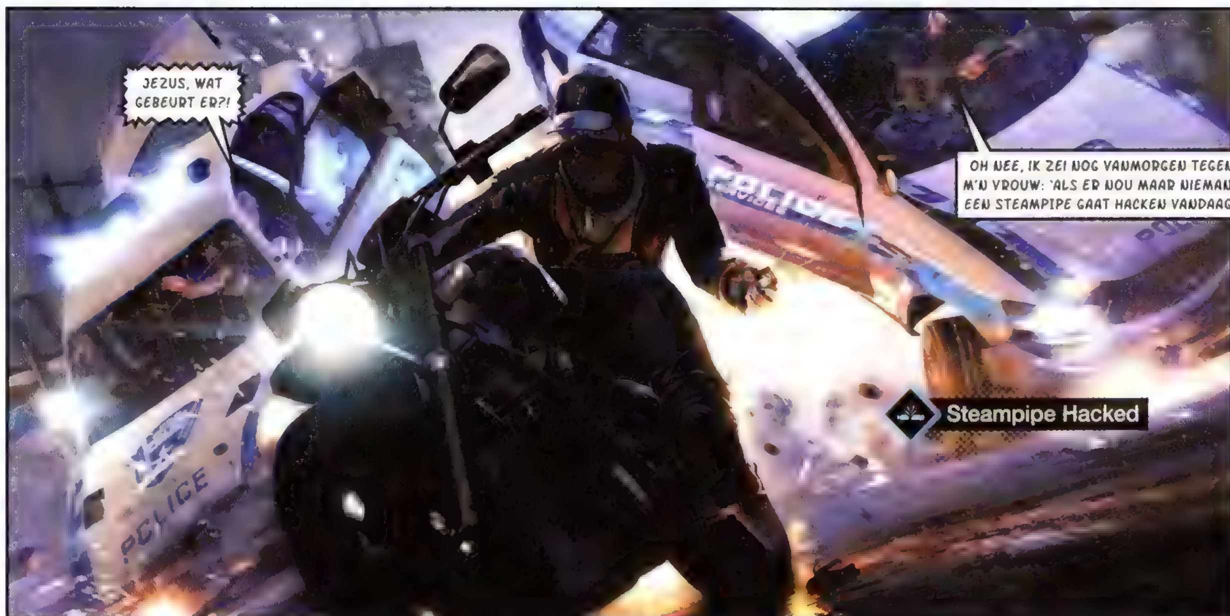
❺ Mont Royal.
Een voettocht of autoritje naar de berg waar Montreal naar vernoemd is, is altijd de moeite waard. Je hebt een prachtig uitzicht over de stad en omgeving.





In de first-look een half jaar geleden moest Aiden nog goed kijken waar ie z'n telefoontje op richtte, inmiddels kan ie 't met z'n ogen dicht. Nee, dit is geen half om half gehack.

met fouten, een moderne vigilante die vecht voor zijn familie, ten koste van alles als het moet. Hij is niet de nobele held die Chicago komt redden van de technologische overheersing. Aiden zelf opereert in een grijs gebied van goed en kwaad. Al spelend kom je achter zijn motieven en ontrafelt zich het verhaal. We houden de boel bewust een beetje vaag."



The girl with the dragon tattoo

Toch heb ik na mijn speelsessie met Watch_Dogs absoluut het idee dat ik Aiden een stuk beter ken dan tot voor kort het geval was. Dat komt mede door een sleutelscène met Aidens contact en informant BADBOY17. Deze wil in een cruciale verhalende missie met je afspreken, iets wat Aiden ronduit verdacht vindt. Maar BADBOY17 heeft informatie over de mensen die je familie lastigvallen, en dus hap je toe. Wat blijkt? BADBOY17 is in werkelijkheid Clara, een met piercings en tatoeages uitgedoste punk-chick.





weetje · weetje

Volgens lead gamedesigner Danny Belanger bevat Watch_Dogs met gemak tachtig uur aan gameplay.

Aiden laat tijdens de eerste ontmoeting met het grietje meteen merken dat er met hem niet te spotten valt. Het is een veelzeggende scène die de band tussen de twee meteen van een aangename spanning voorziet. Dat Clara duidelijk gemodelleerd is naar Lisbeth Salander uit de Millennium trilogie is een leuke bijkomstigheid.

Via haar kom je een dubieuze zakenpief op het spoor wiens telefoon je moet hacken. Dus, op naar z'n kantoor!

De weg ernaartoe is al een feest. Chicago oogt groot, kleurrijk en levendig. Er lopen veel mensen op straat, boten varen in de baai heen en weer, auto's rijden af en aan, precies zoals je dat verwacht van een open-wereld game.

Dynamiek

Het leuke is dat je als Aiden bijna alles en iedereen kunt hacken. Van bruggen die je open en dicht kan laten gaan tot de bankrekeningen van voorbijgangers. Het zijn voor Aiden allemaal tools waarmee hij zijn doel kan bereiken.

Hoe je uiteindelijk bij het desbetreffende kantoor komt, is aan jou. Je kunt een geparkeerde auto pakken en ernaartoe rijden, iemand vanachter zijn stuur vandaan trekken en zijn bolide stelen of je pakt gewoon de metro.

> **"Het hacken gaat wonderbaarlijk smooth en de game zit tot z'n strot toe vol met content."**

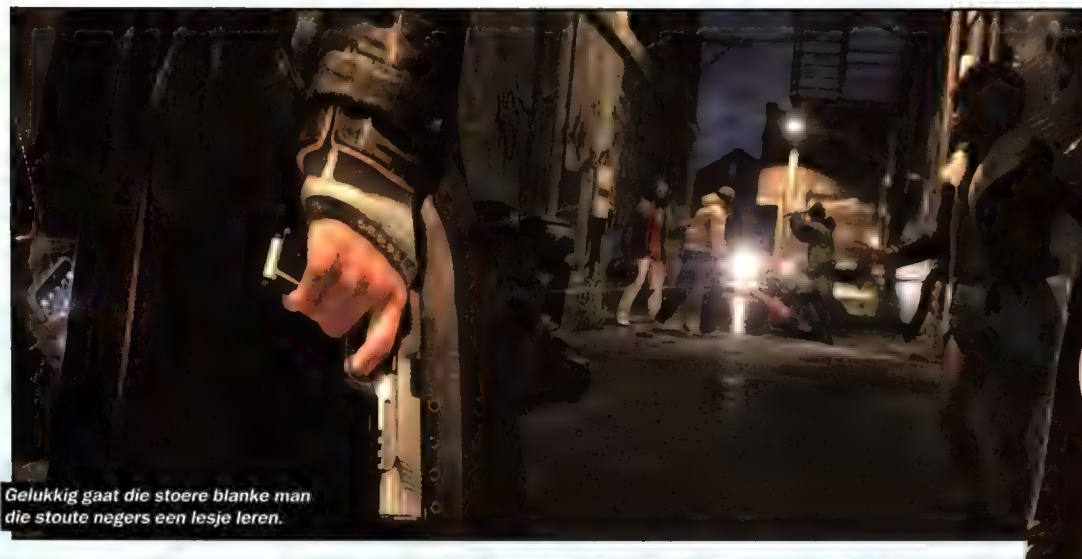
Neem je de metro, dan kun je in real-time het hele ritje uitzitten (een fantastische manier om het Chicago uit Watch_Dogs te leren kennen) of je kunt fast travellen naar het dichtstbijzijnde station.

Eenmaal bij de ondergrondse ingang van het kantoor van de foute zakenman is het aan mij om binnen te komen. Dat kan guns blazing, stealthy of een combinatie van beide.

Allereerst is het handig om de beveiligingscamera's te hacken en de omgeving af te speuren. Je kunt vanaf een afstandje diezelfde omgeving manipuleren door deuren open en dicht te laten gaan, mobieltjes te laten piepen of zelfs te laten ontploffen, vorkheftrucks op en neer te laten bewegen, roosters open te klappen, beeldschermen te storen en ga zo maar door.

Sommige hack-acties dienen slechts ter afleiding, andere zijn gericht op het veroorzaken van schade. »





Gelukkig gaat die stoere blanke man die stoute negers een lesje leren.



En alweer heeft de foute gast een donkere huidskleur. Zal wel een dakloze zijn ook, die slaapt bij 't Neger des Heils. Bah, gooi er nog maar een clicheetje in.

PREVIEW

PC | PS3 | PS4 | XBOX 360 | XBOX ONE | Wii U

Opvallend daarbij is dat de A.I. steeds weer anders reageert. De guards hebben door dat er iets gebeurt, maar aangezien jij/Aiden op een afstandje staat, kunnen ze je meestal (nog) niet zien en gaan ze op onderzoek uit. Sommige guards zullen zich verschuilen, anderen zullen back-up inroepen, weer anderen zullen niet rusten voor ze de indringer te pakken hebben. Het zorgt voor een geheel nieuwe dynamiek.

Woeste achtervolgingen

Mocht het toch tot een schietpartij komen, dan kan ik melden dat Watch_Dogs een prima coversysteem heeft. Vanachter muurtjes, auto's en stellages is 't goed knallen en Aiden heeft een uitgebreid arsenaal aan guns.
Door Focus in te drukken, vertraagt de tijd even (noem het Bullet Time) en schakel je je vijanden een stuk makkelijker uit. Maar soms loont het om gewoon stilletjes weg te sneaken nadat je de telefoon van je target gehackt hebt (verbeeld middels een aardige minigame). Eenmaal veilig buiten, claim je je verdiende vaardigheidspunten. Alles wat je doet, levert geld, munitie en ervaring op, en met die ervaringspunten verdien je uiteindelijk skill points. Vervul je een grotere opdracht, dan verdien je meestal direct een of twee skill points. Uiteindelijk kun je jezelf in vier onderdelen bekwamen: Hacking, Combat, Driving en Crafting; een aangenaam scheutje RPG. Met Crafting maak je je eigen tools en gadgets; bijvoorbeeld een module die een politiesignaal stoort (handig tijdens een wilde achtervolging).



Combat spreekt redelijk voor zich en laat je beter met wapens omgaan, sneller herladen, beter richten... dat soort zaken.
Driving maakt je een betere coureur en dat is geen overbodige luxe aangezien je nog al eens plankgas door de stad moet scheuren wanneer je iemand achtervolgt, of zelf achtervolgd wordt door een bende zwaarbewapende bad guys, dan wel het halve politieapparaat van Chicago, inclusief helikopter.
Het Hacken zelf kent de meeste vertakkingen en upgrades. Zo kun je de batterijduur van je telefoon (de sleutel tot al je hacksucces) verlengen om uiteindelijk zelfs een helikopter op afstand te kunnen hacken en die op een wolkenkrabber te laten klappen. KLABAMS!

Volg je hart?

De upgrade skills passen in de filosofie van de overall gameplay: je omgeving manipuleren en de techniek naar je hand zetten op een manier die jij leuk vindt. Wanneer je bovendien veel ctOS-units en –torens hackt, opent zich steeds meer content in de stad. Donkerblauwe icoontjes zijn jobs, lichtblauwe icoontjes zijn zijmissies en dan zijn er nog de minigames, collectibles en random events die overal en op ieder moment kunnen plaatsvinden.
Die laatste hebben meestal met een misdaad te maken en dan is het aan jou om daarop te reageren of niet. Volg je naast je persoonlijke vendetta ook je hart en strijd je tegen de criminelen in de stad, dan zullen inwoners van Chicago je herkennen en je aanmoedigen. Wanneer je dan een gun trekt, zullen diezelfde inwoners je met rust laten. In het begin van het spel wordt daarentegen meteen de politie gebeld omdat het - vrij logisch - niet heel relaxed is als iemand op klaarlichte dag een Uzi uit de binnenzak van zijn jas tovert. Zo grijpt alles vernuftig in op elkaar.

Potentie

Dat Watch_Dogs hoog op het verlanglijstje van mij en de rest van de redactie stond, wist je al, maar door het uitstel en de daarop volgende stilte, raakten we toch wat bezorgd over Ubisofts nieuwe IP.
Die zorgen zijn door deze uitgebreide hands-on grotendeels weggenomen. Het hacken gaat wonderbaarlijk smooth, de game zit tot z'n strot toe vol met content en Chicago is een prachtig nagemaakte metropool waar altijd wel iets te doen (lees: te hacken) valt. Dat je vervolgens zelf mag bepalen wat voor soort Aiden Pearce je speelt, draagt alleen maar bij aan de enorme potentie van deze game. ★

THINGS TO DO IN CHICAGO

❶ Racen.
Er valt heel wat te racen in Watch_Dogs, zowel in singleplayer als in multiplayer. Dat kan uiteraard met auto's, maar ook met motoren en speedboten.

❷ Een kaartje leggen.
Aiden kan her en der in de stad pokeren. Of hij met zijn telefoon ook de kaarten van zijn tegenstanders kan scannen, is nog niet bekend.

❸ Muziek.
Als je in auto's rijdt, kun je van radiostation veranderen, maar ook in barretjes en andere plekken hoor je muziek spelen. Met een Shazam-achtige app in je telefoon kun je de muziek scannen en vervolgens in je ingame playlist opnemen.

❹ AR Games.
Augmented Reality past natuurlijk bij het hack-karakter van Watch_Dogs. De straten van Chicago gevuld met aliens? Aiden comes to the rescue!

❺ Collectibles.
Er valt weer van alles en nog wat te verzamelen in de stad. Ben jij zo iemand die alles moet hebben, al was het maar om je skills te maxen? Dan kun je je lol op.



weetje - weetje

Watch_Dogs is nu ongeveer vijf jaar in de maak. In de vroege conceptfase kon Aiden alleen maar hacken, en niet schieten en autorijden.



VERWACHTING *JAN:*

Ik hoop dat de gameplay en de opdrachten afwisselend genoeg blijven, want dat is na een paar uur spelen nog lastig in te schatten. Voor de rest ligt Watch_Dogs op ramkoers om op 27 mei de gamewereld eens lekker op te schudden.

- + Alles en iedereen is te hacken.
- + Prima coversysteem.
- + Ingame Chicago is prachtig.
- − Genoeg afwisseling?

OPEN-WERELD ACTION-ADVENTURE
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
27 MEI 2014

RageSquid

ZENDELINGEN VAN HET 'GEWOON LEUK'-GELOOF



JURJEN OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR RAGESQUID

De tweede Killzone was oké. Super Crate Box? Ook niet gek. Toch zou Action Henk wel eens de beste game kunnen worden die ooit in Nederland is gemaakt - volgens Jurjen. Hij bezocht de studio achter dit potentievolle platformrenspel, en trof drie kleurrijke zendelingen van het 'gewoon leuk'-geloof.

Een ontplofte speelgoedwinkel. Dat is mijn eerste indruk van RageSquids kantoor in de Dutch Game Garden te Utrecht. Vliegtuigen en Action Man-poppen hangen aan het plafond. Tussen computers en beeldschermen tref ik Hot Wheels-baanstukken, oude SNES-cassettes, knuffels, poppenkastpoppen en Lego-poppetjes.

Ik vraag zelfverklaard 'Eindbaas' Roel Ezendam naar het waarom van de puinhoop. "Kijk, je hebt een eigen kantoor, daar mag je alles mee doen wat je wil. Waarom zou je er dan alleen een paar Ikea-meubels neerzetten? Terwijl je ook gewoon je hele kantoor kunt volhangen met speelgoed? Het leuke van een eigen studio is dat je helemaal je eigen ding kunt doen, toch? Dat is in elk geval waar wij voor gaan. Ook met Action Henk."

De drie mannen van RageSquid kennen elkaar via school, de NHTV in Breda, deden vaak mee aan gamejams, en hebben ook al eens een complete échte game gemaakt: het open-wereld-stuntracespel CrashDrive 2. "Maar dat was in opdracht van gamestudio M2H. Action Henk wordt eigenlijk ons eerste spel, het spel waarin we precies doen wat we graag willen."

Volgens zelfbenoemd 'Tech Diva' Lex Decrauw moet Action Henk vooral 'gewoon leuk' worden. "We willen zeker geen diepere boodschap overbrengen. Het moet allemaal niet te serieus zijn, maar lekker simpel. Dat is ook wel een beetje onze levenshouding. Zo van, neem het allemaal niet te serieus, doe gewoon wat je leuk vindt, want het maakt allemaal toch niet uit."

Op pu.nl

Mijn geschiedenis met Action Henk begon in november 2012. In een oude treinloods te Amersfoort werden wat games van Nederlandse bodem gepresenteerd. Ik speelde Action Henk en was meteen verkocht. Met een Action Man-pop ging ik zo snel mogelijk rennend, springend, slidend en enterhaak-



CRASHDRIVE 2

Deze 'free roaming multiplayer sandbox racer' maakte RageSquid in opdracht van M2H. Het is het vervolg op CrashDrive 1 (duh...), en helemaal nog niet zo gek. Je kunt hem gratis downloaden en spelen op iOS, Android, PC of Mac. Dus WAT HOUDT JE TEGEN?



Roel: "We willen dingen gewoon niet al te serieus nemen, lekker kind zijn. Maar misschien is dát juist wel onze boodschap."



ACTION HENK

Zo snel mogelijk naar het eind van het level rennen en springen. Dat is Action Henk. Daarbij is het ook de kunst om precies op de juiste momenten te sliden, of met je enterhaak naar een volgend platform te slingeren.
Roel: "Het gaat allemaal om speedrunnen, telkens die milliseconde eraf willen halen, spelen met frictie en acceleratie, het momentum bewaren. En honderd keer iets opnieuw proberen, tot je het onder de knie hebt."
Het is vast geen toeval dat Roel fanatiek skateboarder is.

slingerend door speelgoedparkoersen. Ik bleef het maar spelen. Dingen die me opvielen waren de uitstekende physics, Sonic-achtige flow en melige humor in de presentatie.
'Hoogtepunt van de middag was toch wel mijn kennismaking met Action Henk', schreef ik de volgende dag in een blog op pu.nl. 'Een hardcore platformspel dat net zo briljant belooft te worden als de titel suggereert.'
De jongens van RageSquid hadden het gelezen."Die naam Action Henk was eigenlijk een grapje", herinnert eigengenaamd 'Knutselbarend' Gabrian van Houdt zich. "Maar we vonden het heel vet dat jij er al iets



Gabrian (rechts): "We hadden laatst een gamejam in Berlijn. Als ijsbreker leek het ons leuk om daar als Duitsland-fanboys binnen te komen. Mensen vonden het raar, maar ook grappig."

over had geschreven. En toen hadden we zoiets van, nou, dan moeten we die naam maar houden ook."
Roel vertelt dat ze toen nog maar weinig tijd in de game hadden gestoken. "Twee maanden eerder hadden we aan de organisatie van dat event gevraagd of we ook een game mochten presenteren. Maar eigenlijk hadden we toen nog helemaal geen game. Toen ze toch een plekje voor ons hadden, zeiden we, oké, komt goed. En toen hebben we dus in een maand de eerste versie van Action Henk gemaakt."
Om het spel te kunnen voltooien, heeft RageSquid eerst een tijd gewerkt aan het eerder genoemde CrashDrive 2. "Daarmee hebben we genoeg verdiend om nu een half jaar aan Action Henk te kunnen werken. Wil je de nieuwste versie eens spelen?"

Brabantse vlag

In de ontplofte speelgoedwinkel van RageSquid speel ik de nieuwste versie van Action Henk. Waarin mijn personage niet langer een willekeurige Action Man is. Action Henk heeft een kuif, snor en buik gekregen.
Roel: "We hebben nu zes characters, allemaal speelgoed, allemaal een beetje vertieft... of hoe zeg je dat netjes? Het is in elk geval allemaal vergane glorie. Action Henk was vroeger een actieheld, maar nu heeft hij een drankprobleem en overgewicht. Zo heeft elke held zijn eigen flaws. We willen laten zien dat karakter belangrijker is dan perfectie. Ja, dat is dan toch wel weer een soort boodschap die we willen overbrengen."
Ik race met Action Henk over de 2D-parkoersen die zijn gemaakt van houten blokken en Hot Wheels-baanstukken. Het voelt nóg beter dan in 2012. Ik zie dat er ook aardig wat tijd is gestoken in de 3D-omgeving, die met al dat rondslingerend speelgoed opvallend veel lijkt op het kantoor waarin ik me bevind. Ook in de digitale omgeving zie ik een Super NES, lavalampen en roodwit geblokte vlaggen.
"Ja, dat is de Brabantse vlag", zegt Lex. "Wij zijn officieel geen Brabanders, maar wonen er wel, en zijn echte Brabant-fans. Waarom? Omdat Brabanders ook een beetje zo zijn van, waarom zo serieus? Doe gewoon gezellig, maak er iets leuks van."
Ik verzamel mijn moed, en vraag Gabrian naar de Duitse vlaggen in hun kantoor.
"Haha, o ja, we hadden laatst een gamejam in Berlijn. Als ijsbreker leek het ons leuk om daar als Duitsland-fanboys binnen te komen. Mensen vonden het raar, maar ook grappig. We houden ook echt wel van Duitsland, aardige mensen, grappige taal en het middelpunt van de demoscene."

Inspireren

Ik vraag Roel waarom ze eigenlijk in Utrecht zitten. Was er in Brabant geen kantoor te vinden? "Omdat het gewoon zó waardevol is om hier in de Dutch Game Garden te zitten, met al die andere ontwikkelaars om je heen. Je kunt hier zo naar de buren lopen, en vragen, hé, hoe hebben jullie dat met Steam voor elkaar gekregen? Inderdaad, we zitten op dezelfde etage als Abbey Games en Vlambeer. Je hoeft intern maar een vraag te stellen, en er komen drie mensen langs om antwoord te geven."
Volgens Roel kunnen de andere mensen in het pand de aankleding van RageSquids kantoor wel waarderen. "We merken ook wel dat we mensen een beetje aansteken. Dat ze ook opeens een gekleurde lamp op hun kantoor hebben, of zo. Kijk, we zijn nu natuurlijk nog heel klein, maar als we groter worden, dan lijkt het ons heel cool om onze kijk op dingen te kunnen verspreiden. Dat we mensen echt kunnen inspireren."
Ik wijs Roel erop dat hij voor iemand die geen boodschap wil overbrengen toch behoorlijk veel boodschappen tracht over te brengen. "Haha, ja daar heb je wel een punt. We willen dingen gewoon niet al te serieus nemen, lekker kind zijn. Maar misschien is dát juist wel onze boodschap." ✖



Van links naar rechts: Gabrian, Lex, iemand die wél geld heeft voor de kapper en Roel.

DINO'S! IN GAMES



DE COOLSTE MONSTERS DIE OOIT LEEFDEN

Eigenlijk is JJ de enige op de redactie die helemaal niets met dino's heeft - de rest was meteen enthousiast toen Jurjen voorstelde een lekker groot artikel over dinosaurussen te schrijven. Al konden fanatieke dino-nerds Wouter en Samuel zich wel voor de kop slaan dat ze zélf niet op dat idee waren gekomen.



VAN RAMPAGE TOT CARNAGE



Rampage (1986)
Oké, de reuzenhagedis Lizzie was misschien niet helemaal een échte dinosaurus, maar hij kwam in de buurt, en we moeten toch ergens beginnen. Bovendien voelt het nog steeds best lekker om met Lizzie en de andere monsters gebouwen van mensjes kapot te beuken.

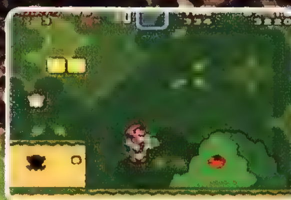


FAVO DINO GAME

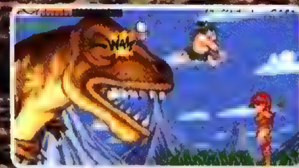
Caveman Ughlympics (1988)
Tjeerd: "In Caveman Ughlympics belandt de verliezer van het polsstokhoogspringen in de stinkende bek van een T-Rex en slinger je wijven aan hun haren meters ver weg. Tja, die holbewoners waren niet zo geëmancipeerd hè... ".



Bonk's Adventure (1989)
Dinosaurussen aanvallen met kopstoten, Bonk vond het allemaal heel normaal in dit prehistorische platformspel van Hudson Soft. Hij kon ook klimmen door zich in muren vast te bijten. Zo bikkelhard als Bonk worden ze tegenwoordig niet meer gemaakt.



Super Mario World (1990)
Na Super Mario 3 dachten we dat Mario de tofste power-ups wel had gehad. Maar toen ging hij op vakantie naar Dinosaur Land, waar hij Yoshi ontmoette! Deze hybride van een sidekick, rijdier en power-up is sindsdien een vast lid van de Mario-familie - en de bekendste game-dino ooit!



Joe & Mac: Caveman Ninja (1991)
Wanneer al hun grotsnollen zijn ontvoerd door een bende neanderthalers, trekken holbewoners Joe & Mac door levels die zijn volgestouwd met zo'n beetje alle bekende dino's om het asociale geboefte eens wat manieren bij te brengen. Nog steeds een leuke game om eens co-op te doorlopen.







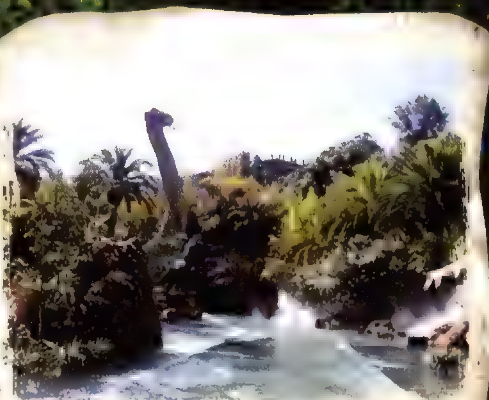
Stel nou eens dat ze níet waren uitgestorven. Dat je een reisje naar Zuid-Amerika kunt boeken om met een gids een nationaal park in te trekken in de hoop een kudde Gallimimus of misschien zelfs zo'n levensgevaarlijke Dilophosaurus te spotten.
Of dat je in dierenpark Emmen over een muurtje in een diepe stenen kuil naar een chagrijnig heen en weer lopende T-Rex kunt kijken. En dat dan een eigenwijs kutjochie op dat muurtje klimt, de geschrokken moeder hem wil pakken, het kind in een reflex bij haar vandaan beweegt, in de diepte valt, en nog voor het de grond raakt de 23 centimeter lange tanden van het razendsnel toehappende monster in zijn stuurse kop krijgt. En die moeder maar janken terwijl die grote dinosaurus grijnzend haar zoons hersenweefsel op haar nieuwe witte jas spuugt. Hoe geweldig zou dat niet zijn?
Maar helaas, ze bestaan al 65 miljoen jaar niet meer, die dinosaurussen. Terwijl de mens pas zo'n 2 miljoen jaar geleden op aarde kwam kijken, en het waarschijnlijk ook niet lang had volgehouden in de 140 miljoen jaar dat de dino's als échte bazen over onze planeet heersten.
Het feit dát ze ooit hebben bestaan, spreekt echter tot de verbeelding. Vooral bij nerds.

WIST JE DAT?

"Of ik iets met dinosaurussen heb? O, zeker weten", zegt Samuel met een Raptor-achtige grijns. "Ik was als tienjarig jochie lid van een verzamelnaslagwerk over dinosaurussen en las die dingen zo vaak dat de pagina's los begonnen te komen. Hierdoor wist ik al op heel jonge leeftijd bizar veel over dino's, inclusief al die moeilijke Latijnse namen. Grappig feit: wist je dat het hele concept van draken afkomstig is van dino's? Vroeger, voordat het wetenschappelijke concept van dinosaurussen bestond, vond men ook wel eens grote dinobotten, maar niemand die toen wist wat een Tyrannosaurus Rex, Pterodactyl of Diplodocus was. De enige logische uitleg voor hen was dat ze de overblijfselen van een draak hadden gevonden. En wist je trouwens ook dat... Hé, waar ga je nu naartoe?"
Wouter is al net zo erg: "Ik ben altijd enorm gefascineerd geweest door deze giganten. Mijn eerste spreekbeurt ooit hield ik erover, ik verzamelde er stickers, boeken, speelgoed en dekbedovertrekken van en toen in 1993







JURASSIC PARK: THE RIDE

Een van de coolste rides die je kunt beleven, volgens PU's pretparkfanaten Wouter en Jurjen, is de Jurassic Park Ride in Universal Studios Hollywood. Met een bootje vaar je eerst door een wonderlijk woud met grote plantenetende dino's, waarna de spanning langzaam wordt opgevoerd met uitgebroken raptors, om met een fijne T-Rex-climax te eindigen. Mocht je ooit eens in de buurt van LA belanden, dan mag je deze niet overslaan.



E.V.O.: Search for Eden (1992)
In dit platformspel begin je als een visje, dat je moet laten evolueren op zijn reis door verschillende tijdvakken, waaronder het Mesozoïcum, oftewel het tijdvak van de dinosaurussen. Door bepaalde keuzes te maken, kun je het spel eindigen als reptiel, vogel of zoogdier.



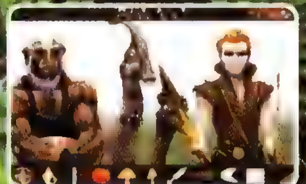
Cadillacs and Dinosaurs (1993)
In dit Final Fight-achtige knokspel van Capcom kon je niet alleen in Cadillacs rijden maar - je raadt het - ook dinosaurussen te lijf gaan met vuisten, voeten, special moves en oppakbare wapens. Een T-Rex in elkaar beuken met een brandende tak? Cadillacs and Dinosaurs maakte het mogelijk.



Jurassic Park - arcade game (1994)
Na de film Jurassic Park werd er een stortvloed aan bijbehorende games uitgebracht. Samuel vond Sega's arcade game de coolste. "Het was een on-rails lightgun game, vergelijkbaar met Time Crisis en Virtua Cop, maar dan dus met gevaarlijke dino's. Die game is pure adrenaline."



Primal Rage (1994)
Na alwéér zo'n allesvernietigende meteorietinslag wordt de mens teruggeworpen naar de oertijd, en heersen er weer dinosaurussen over de aarde. De grootste en gevaarlijkste varianten bestrijden elkaar in Mortal Kombat-achtige 2D-gevechten. Het leukst aan dit spel zijn echter de minigames waarin je gillende mensjes moet eten.



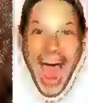
Lost Eden (1995)
Dit PC-spel voert je mee naar een magische wereld waar mensen en dino's als gelijken samenleven. Dat is op zich nog niet zo erg, totdat de crappy geanimeerde dino's beginnen te praten. What - the - fuck! Dit verloren paradijs wens je je ergste vijand nog niet toe.



DE FAVORIETE DINO'S VAN DE REDACTIE

ANKYLOSAURUS

De Ankylosaurus is een planteneter, maar mocht je hem willen storen met het eten van sappige groene shit? BAM! Hier, een grote knuppelstaart tegen je bek! Wil je hem aaien? Uhoh, dacht 't niet! Tenzij je je handen open wilt rijten aan die AWESOME stekels op z'n rug? Don't think so! Nuff said.
Games: Jurassic Park Builder, Battle of Giants: Dinosaurs Strike, Ice Age: Dawn of the Dinosaurs.

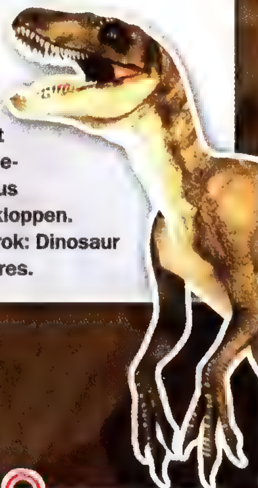


FAVO DINO

VELOCIRAPTOR

FAVO DINO

Bij een vette dino moet ik gelijk aan de T-Rex denken, maar ik kies toch voor de Velociraptor. In mijn hoofd was dat dan ook een soort kleine T-Rex, maar dan veel sneller en slimmer. Wat zeg je, Samuel? Onzin? Nou ja, dat baseer ik inderdaad volledig op Jurassic Park, dus er zal wel geen reet van kloppen.
Games: Tomb Raider, Turok: Dinosaur Hunter, Star Fox Adventures.

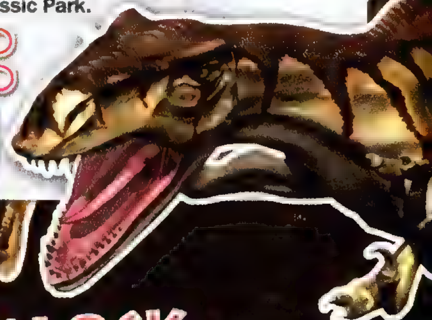


DEINONYCHUS

Dankzij Jurassic Park is de Velociraptor, met zijn sikkelvormige klauwen, een erg populaire dino geworden, maar die slimme beesten die je in de film ziet, hebben weinig met echte Velociraptors te maken... die waren in het echt namelijk niet veel groter dan een gemiddelde hond. De Deinonychus was de grotere, agressievere neef van de Velociraptor en komt veel meer overeen met de carnivoren die je in Spielbergs meesterwerk ziet.
Games: Tokyo Jungle, Dinosaur King, The Lost World: Jurassic Park.



FAVO DINO



DINO

De coolste dino is natuurlijk... Dino! Precies, het huisdier van de familie Flintstone. Op de tweede plaats komt Dino Zoff, 112-voudig Italiaans international en ooit een van de beste keepers ter wereld. Op de derde plaats zet ik de Ferrari Dino, een supercoole sportwagen.
Games: The Flintstones: Dino Lost in Bedrock, The Flintstones: The Rescue of Dino & Hoppy.

YOSHI

Als het om dino's in games gaat, is Yoshi natuurlijk iedereen de baas.
Games: Super Mario World, Yoshi's Safari, Yoshi's Story.



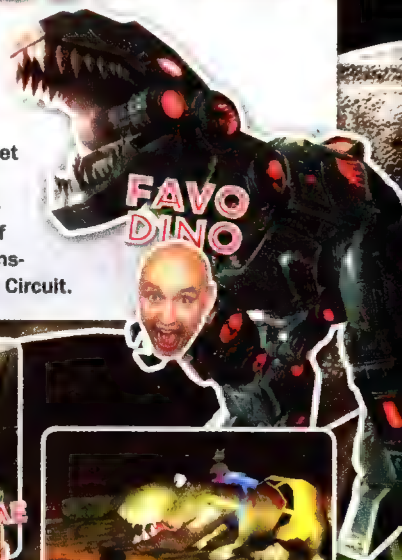
FAVO DINO



FAVO DINO

GRIMLOCK

Ik had als kind niet zo heel veel met dino's, maar des te meer met Transformers.
Games: Transformers: Fall of Cybertron, Transformers Battle Circuit.



FAVO DINO



FAVO DINO GAME

T-Rex demo (1995)
De eerste PlayStations werden geleverd met een techdemo waarin je de camera rondom een rennende T-Rex kon draaien. Florian: "Niet echt een game natuurlijk, maar toch heb ik er uren mee gespeeld. Je kon hem zelfs een paar opdrachten geven, zoals het draaien van zijn kop of het openen van zijn bek."



Tomb Raider (1996)
Zo'n T-Rex demo is cool, maar het was natuurlijk nog veel cooler om in een van de eerste 3D actionadventures van die levensechte dino's op je pad te vinden. Krijsende raptors in gangetjes, die enorme T-Rex als eindbaas, Lara's guns en tieten, good memories.



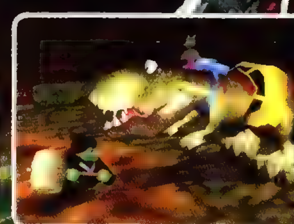
FAVO DINO GAME

Turok: Dinosaur Hunter (1997)
In deze eerste geslaagde console-FPS kon je met miniguns, granaatwerpers en ander modern wapentuig knallen op gekke inboorlingen, aliens en... dino's natuurlijk! Graddus: "Jammer dat de serie inmiddels net zo uitgestorven is als de dino's die je erin moest afknallen."



FAVO DINO GAME

Dino Crisis (1999)
Men neme de survival horror van Resident Evil, vervangt de zombies door dino's, en... klaar! De game was iets minder luguber maar zeker niet minder spannend dan de Resident Evil-games. Jurjen: "Dino's zijn dan ook wel een stukje sneller dan zombies. Tijd voor een deel 4 op de nextgens, wat mij betreft."



Banjo-Tooie (2000)
Misschien zaten er wel iets té veel personagewisselingen en transformaties in dit vervolg op Banjo-Kazooie. Maar de mogelijkheid om met de beer Banjo in een T-Rex te veranderen, daar hoor je ons niet over klagen.

MEGALODON

Een soort witte haai, alleen dan van dertien fucking meter lang! Brrrrrrrr! Ook de Liopleurodon, een viervinnig onderwatermonster van zeven meter met een enorme bek, fascineert me enorm. Zwemdino's en vliegdino's (Pterosaurussen) vind ik het meest angstaanjagend, en dus het coolst.
Games: Guild Wars 2, Scribblenauts, Hungy Shark Evolution.

FAVO DINO

T-REX

Wat loopt iedereen nou weer populair te doen, met al die ingewikkelde keuzes? Is het niet hip genoeg om gewoon het grootste en coolste monster dat ooit heeft geleefd als je favoriete dinosaurus te noemen? Dan maar niet hip.
Games: Dino Crisis, Banjo-Tooie, King Kong: The Game.

FAVO DINO

Jurassic Park uitkwam... Oh, jongens, toen kwam ik tot mijn eerste, echte, onvervalste, onvergetelijke geekasm. Die film doet me nog steeds sidderen van genot, trouwens."
Geen nood, ik zal je de uitweidingen van de andere redacteuren besparen. Gamers en dino's lijken in elk geval wel wat met elkaar gemeen te hebben. Wat op zich ook niet zo raar is.

IDEAAL MATERIAAL

We hebben het in PURetro al gehad over zombies, aliens en mythologische monsters. Maar die zijn allemaal ontsproten aan de menselijke fantasie. Terwijl dinosaurussen écht hebben bestaan.
Dat er ooit werkelijke 'draken' hebben geheerst over dezelfde aarde waarop wij nu zitten te gamen, zal bij ieder met een



zwak voor Fantasy tot de verbeelding spreken. Het idee dat we die beesten op een of andere manier weer tot leven kunnen wekken, zoals zo prachtig verbeeld in Jurassic Park, zal niet alleen bij Wouter tot een geekasm hebben geleid. En als tegenstanders in games zijn dino's ook vrij ideaal materiaal.
Je hebt logge types als de gepantserde Ankylosaurus die als power-up een enorme, bottenverpulverende knots aan zijn staart heeft hangen. Je hebt de kleine, felle en razendsnelle Raptors die in groepen jagen. En je hebt natuurlijk het ultieme oermonster genaamd Tyrannosaurus Rex, met z'n lengte van veertien meter, gewicht van acht ton, gruwelijk sterke kaken en 23 centimeter lange tanden.

WAAR ZIJN DE DINO'S GEBLEVEN?

Toen in 1993 Spielbergs Jurassic Park in de bios verscheen, was het hek van het park... uuh... de dam, en verschenen er opeens heel veel games met doorgefokte raptors en andere dino's. Helaas is het momenteel nogal rustig wat dino's betreft, en zijn er voor de next-gens - los van Primal Carnage: Genesis - nog geen grote dinogames aangekondigd.
Maar wat niet is, kan nog komen, natuurlijk. Wie weet breekt er in 2015 weer een dino-rage uit, als de film Jurassic World (de première is gepland op 12 juni 2015) een beetje aanslaat. En wie weet vormt dit dan de inspiratiebron voor een Dino Crisis 4 of zelfs een reboot van de Turok-serie. Dat zou heel fijn zijn, want de tegenwoordig veel te aanwezige zombiekoppen, daar zijn we wel weer klaar mee.



Met dat soort vijanden wordt zelfs een standaard-FPS als Turok een verdomd coole game. Toen ik op zoek ging naar andere games met dino's, verbaasde het me trouwens hoe makkelijk ik er tientallen vond. Ik heb zelfs flink moeten schrappen om tot de selectie onderaan deze pagina's te komen - hopelijk zit jouw favoriete dino-game erbij.
Ze mogen dan 65 miljoen jaar geleden zijn uitgestorven, in onze games zijn die oude reptielen in elk geval nog springlevend! ✖



King Kong: The Game (2005)
De film van Peter Jackson was misschien niet briljant maar toch behoorlijk goed, en dat geldt eigenlijk ook voor de bijbehorende game. En, kom op, die scène waarin je met King Kong tegen maar liefst TWEE T-Rexen tegelijk strijdt: hoeveel bruter wil je het hebben?



FAVO DINO GAME



Paraworld (2006)
Dit Age of Empires-achtige RTS-spel laat je oorlogvoeren met meer dan vijftig prehistorische beesten, waaronder natuurlijk alle bekende dino's. Wouter heeft er veel lol mee beleefd. "Het idee was veruit superieur aan de uitwerking, maar toch. Een soort Dino-riders-RTS, hoe VET is dat?"



Dino D-Day (2011)
Tegen het eind van de Tweede Wereldoorlog lukt het Adolf Hitler om dinosaurussen tot leven te wekken. Jawohl, nazi-dino's! Het idee alleen al is goed genoeg om deze verfrissende MP-FPS eens te proberen, en bijvoorbeeld als Raptor, Dilophosaurus of Desmatosuchus-tank de geallieerden te lijf te gaan.



Dinosaur Zookeeper (2011)
Wanneer je altijd al hebt gedroomd van je eigen dierentuin met dinosaurussen, moet je dit gratis browserspelletje van Vlambeer maar eens opsnorren. Je zult merken dat dino's zich niet zo makkelijk laten opsluiten als wasberen en kangoeroes. Chaos gegarandeerd.



Primal Carnage: Genesis (2014/2015)
De Unreal Engine 4 gaat de eerste dinosaurussen tot leven wekken op PC en PS4. In een Jurassic Park-achtige omgeving overleven tussen de fraaiste dino's die je ooit in een game hebt gezien, wij zijn er klaar voor.

GAMES DIE ONVERWACHT MISLUKTEN



SCHOKKENDE FLOPS MET GROTE GEVOLGEN

Dat slechte games floppen is logisch. Maar bizar genoeg zijn er ook games geflopt die in de media prachtige cijfers scoorden. JJ dook in de gamegeschiedenis en stuitte op een aantal onverwachte fiasco's die hun vernietigende sporen op vele vlakken hebben nagelaten.

Je kunt zelf vast ook wel een aantal flops opnoemen. De laatste Alien-game bijvoorbeeld, of die schandelijke Call of Duty op de PS Vita. Maar ik garandeer je dat je bij elke naam die ik op deze pagina's noem, zult denken 'hè, dat kan toch niet? Die game was gewoon goed.' Precies wat ik dacht, en eerlijk gezegd kan ik het nog steeds niet geloven dat die spellen zo grandioos geflopt zijn.
Onderstaande games hadden namelijk alles in zich om te scoren: productiebudget, goede developer, volop media-aandacht, vet PR-budget, goede naam en mooie scores. En toch faalden ze, met vaak desastreuze gevolgen. En beste jongens en meisjes, het is jullie schuld, want jullie kochten ze niet. Mooier kan ik het niet maken. Twee pagina's schaamte en boetedoening dus.



De Waterworld van de game-industrie

SHENMUE

Shenmue had het vlaggenschip van Sega's Dreamcast moeten worden, zoals een Halo dat voor de Xbox was en Gran Turismo voor de PlayStation. Deze hyperambitieuze open wereld game (nog voordat GTA dat deed) van legende Yu Suzuki kreeg van Sega een productiebudget van zeventig miljoen dollar voor twee delen mee. Dat is voor deze tijd misschien niet zo heel bijzonder, in 2000 was dat echter ongehoord veel geld. Geld dat onder andere gebruikt werd om een engine te bouwen die graphics opleverde waar de latere PS2 nooit overheen kwam.
Maar ondanks die waanzinnige beelden, het productiebudget, lyrische recensies en een fikse PR-campagne, verkocht Shenmue zeer matig en werd tientallen miljoenen dollars verlies geleden. Deel 2 kwam er nog wel, maar deed eveneens weinig. Gevolg: Shenmue wordt tot op de dag van vandaag beschouwd als een van de grootste flops uit de gamegeschiedenis, vergelijkbaar met Waterworld in de film-industrie.
En het werd nóg pijnlijker: omdat Shenmue niet verkocht, kwam de Dreamcast ook niet op gang, wat ertoe leidde dat de console een tijdje later gekilled werd.
Wat één game allemaal niet teweeg kan brengen...



De media-darling die niemand wilde

BEYOND GOOD & EVIL

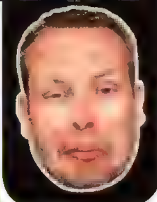
Wat roept de pers, elk jaar voorafgaand aan de E3? Dat we een nieuwe Beyond Good & Evil willen! En jullie gillen dat massaal mee. Maar waarom willen wij/jullie dat eigenlijk? Want van deze absolute media-darling en hype-game werden er namelijk wereldwijd, hou je vast, 150.000 stuks verkocht!
Ook in dit geval lag het niet aan de kwaliteit van de game (goede reviews), noch aan de PR-ondersteuning (giga campagne van Ubisoft).
De flop van BG&E was dan ook voor iedereen een groot raadsel, inclusief voor Ubisoft zelf. En daarmee heb je meteen de reden dat we de nieuwe BG&E nog steeds niet gezien hebben en mogelijk nooit zullen zien.

De meest onverwachte flop

DAIKATANA

Als er één game was waar men ooit hoge verwachtingen van had, dan was het wel Daikatana. Want letterlijk iedereen ging er blind vanuit dat oppergod John Romero, de grote man achter dé games van die tijd, Quake en Wolfenstein, een absoluut meesterwerk zou afleveren.
Het prestigieuze Time Magazine zette John Romero zelfs op de cover, een eer die normaal alleen grootheden als Obama en de Paus ten deel valt.
Maar na ruim vijf jaar van immense zelfoverschatting (John was zelf gaan geloven dat ie God was), jaren vertraging en desastreuze demo's op de E3 (een MP-mode die niet eens 16 frames per seconde haalde), verscheen er uiteindelijk een futloze, dertien in een dozijn shooter die slechts een kleine 200.000 gamers tot een aankoop kon verleiden. Tientallen door Square geïnvesteerde miljoenen waren weg, developer Ion Storm ging failliet en van John Romero hebben we nooit meer iets substantieels vernomen.





De flop die een genre kapot maakte

GRIM FANDANGO

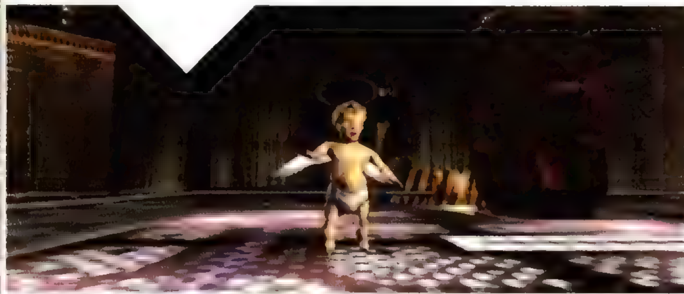
Dit point & click adventure van legende Tim Schafer zullen weinigen in dit overzicht verwacht hebben. Grim Fandango werd immers vooraf luid door ons bejubeld, beloond met een cover en kreeg een retedik cijfer... maar vrijwel niemand kocht de game. Hoeveel Grim Fandango's er precies over de toonbank zijn gegaan, heeft LucasArts nooit willen zeggen, maar meer dan een paar honderdduizend zullen het er niet geweest zijn.
Tim Schafer was zo teleurgesteld door dit resultaat dat hij LucasArts snel daarop verliet. Nog erger was dat het debacle van GF ervoor zorgde dat het pure (point & click) adventure genre door publishers niet meer gezien werd als commercieel interessant. En feitelijk is dat nog steeds zo.



De killer demo

MESSIAH

Toen we de eerste berichten over Messiah hoorden, werden we allemaal gek. De destijds zeer gewaardeerde Dave Perry ging met Shiny Entertainment een game maken waarin je als klein engeltje in en uit mensenlichamen kon jumpen om vanuit daar acties te ondernemen. Je speelde dus feitelijk God in een door de Duivel bezeten wereld. Hoe fokking cool klonk dat?
De hype bleef aan tot de demo uitkwam. Die was namelijk zo ruk dat de interesse in het spel bij de gamers spoorslags verdween. Na flink wat uitstel kwam Messiah uiteindelijk uit op de PC, maar omdat er slechts enkele tienduizenden exemplaren van werden verkocht, werd de console-editie niet eens meer op de markt gebracht.
De naam Dave Perry had door Messiah heel wat glans verloren. Toen Perry later zijn naam ook nog eens aan de eveneens geflopte Matrix-games verbond, was zijn rol als vooraanstaande gamedeveloper wel uitgespeeld.





De moeder aller flops

E.T. THE EXTRA TERRESTRIAL

Atari dacht in 1982 een enorme slag te hebben geslagen door de licentie van de kaskraker E.T. te bemachtigen, iets wat in die tijd nog nauwelijks gebeurde. En toen Spielberg ook nog meedeed, kon er eigenlijk niks meer fout gaan met het spel.
Nou, toch wel. Programmeur Howard Scot Warshaw (door Spielberg zelf uitgekozen) kreeg bijvoorbeeld maar vijf weken de tijd om het spel te produceren, wat een buggy game opleverde. Ook was er totaal geen visie met betrekking tot de gameplay. En dus kraakte de pers de game af en kocht niemand het spel.
E.T. werd echter meer dan een pijnlijke flop voor Atari. Het veroorzaakte mede de crash van de game-industrie in de tachtiger jaren. En het deed de mythe ontstaan dat Atari miljoenen E.T.-cartridges dumpte in de woestijn van New Mexico... die nog steeds niet gevonden zijn.

De mooiste flop

OKAMI

Het letterlijk en figuurlijk schilderachtige Okami won in 2006 diverse prijzen, waaronder een aantal Game of the Year Awards. En toch flopte het spel keihard.
Het was blijkbaar allemaal net iets te 'arty farty' voor de gamers. Nog geen half miljoen mensen kochten het spel dat je onder meer met een goddelijk penseel omgevingsobjecten liet tekenen.
Daarmee verwierf het spel zich een twijfelachtige plek in het Guinness Book of Records als 'grootste commerciële flop die ooit een Game of the Year Award won'. Echt iets om trots op te zijn.





De multiplayer flop

APB: ALL POINTS BULLETIN

In 2007 werd bekend dat een van de makers van GTA een multiplay only game ging creëren, genaamd APB. Wat wil je nog meer? Instant succes toch? De game van developer Realtime Worlds zou dan ook hét vlaggenschip van de Xbox 360 launch worden.
En toen ging het twee jaar achter elkaar fout. Het team switchte opeens naar de ontwikkeling van Crackdown (wel aardig) en maakt daarna APB halfslachtig af. Het spel was zwaar buggy en trok nauwelijks gamers.
Al snel sloot Realtime World de servers en werden de rechten van het spel doorverkocht om nog iets van de miljoenen-investering terug te verdienen. Vandaag de dag slijt APB haar dagen als een free-to-play game op Aziatische servers. Het kan verkeren. ✖

DO NOT CROSS DO NOT CROSS

GAMES MAKEN HET 'ONBESPREEKBARE' BESPREEKBAAR!

SPELLETJES ALS TABOEDOORBREKERS

Het is 2014, maar nog altijd zijn er vele taboes. Denk aan incest, zelfmoord of vragen naar de leeftijd van Ed. Hoe we van deze 'verboden onderwerpen' dan toch sociaal geaccepteerde discussiepunten maken? Volgens Graddus spelen games daar een grote rol bij...

Ken je dat gevoel? Dat je op een allesbehalve sidderend feestje staat en - bij wijze van olie op het vuur - ineens een pittig onderwerp als kannibalisme aansnijdt? Of, als de fuif écht slaapverwekkend is, de vraag stelt waarom veel vrouwen niet van anale seks houden? Dikke kans dat de rest van de gasten geshockeerd reageert, waarna ze (met hun rug naar je toe) doorgaan met gezwam over derde hypotheken en de voordelen van kamillethee boven rooiboszzzZZZZZ...

Ja, waarschijnlijk ken je dat gevoel wel. En ik denk dat ik weet hoe het komt: het is omdat veel mensen geen games spelen.

Ruimdenkend

Dat computerspellen bevorderlijk zijn voor je hand-oog coördinatie, probleemoplossend vermogen en sociale interactie, was al bekend. Maar wat mij betreft kan daar dus nog iets aan worden toegevoegd: van games word je ruimdenkend! Een onbekrompen wereldburger die mee kan praten over elk onderwerp, omdat niets hem (of haar natuurlijk) te gek is. Voorlopers op het gebied van vernieuwing, pioniers wat betreft 'het bespreekbaar maken van het onbespreekbare'.

Wij gamers hebben het immers allemaal al een keertje meegemaakt...

Daarom: een top vijf met in videospellen doorbroken taboes. Ideaal spraakwater voor de volgende Zzzzsaaie party!

5 EXTREEM GEWELD

***Games die dit taboe doorbraken:* Carmageddon, Mortal Kombat, Grand Theft Auto**

Extreem geweld is de belangrijkste reden dat games er bij moraalridders slecht op staan. Onzinnig, maar deels ook wel te begrijpen. Het gebruik van geweld in real-life is immers nooit goed te praten.

Echter, in plaats van puur en alleen met een belerend vingertje te wijzen, zouden de zogenaamde 'experts' ook eens naar de positieve neveneffecten van gewelddadige games moeten kijken. Wat dacht je bijvoorbeeld van sneller kunnen handelen in levensbedreigende situaties? Het inleven in de gemoedstoestand van psychopaten? Of anders het feit dat zo af en toe een omaatje aan je voorbumper plakken bijzonder stressverlichtend werkt?!?

In ieder geval is (zinloos) geweld voor videospelfreaks allang geen taboe meer. Zo weet ik nog goed dat ik als basisscholier voor het eerst een fatality uitvoerde in Mortal Kombat. Een moment dat ik voor geen goud had willen missen. En zeg nu zelf: heeft het van mij een verknipte persoonlijkheid gemaakt? (Mwoah... - Ed)



4 RELIGIEUZE THEMA'S

***Games die dit taboe doorbraken:* Castlevania, Populous, Lunar**

Voor gelovigen is er slechts één weg, namelijk die de Bijbel/Koran/Thora (doorhalen wat niet van toepassing is) hen voorschrijft. Veel godsdiensten dulden dan ook geen tegenspraak. Laat staan (satirisch bedoelde) kritiek. Helaas maakt dit zelfopgelegde taboe discussiëren over deze materie lastig, om niet te zeggen onmogelijk.

Hoe anders is dit in games. Zo kennen veel role-playing spellen religieuze ideologieën, al dan niet gebaseerd op bestaande geloofsovertuigingen. En aansluiten bij de ene factie betekent oorlog met de ander - over realistisch gesproken!

Natuurlijk zijn er ook games die de onderwerpen 'God' en 'geloof' op een heel andere manier behandelen. Castlevania bijvoorbeeld, met zijn religieus getinte omgevingen, vijanden en items. Of denk eens aan het hele gegeven van de 'Godgame'?

Hoe dan ook, spelletjes zijn bij uitstek geschikt voor het beter begrijpen van godsdienst. Hell, ik zou zelfs willen zeggen dat gamen op zich al een religie is!





3 ZELFMOORD

***Games die dit taboe doorbraken:* Silent Hill, Final Fantasy, Mass Effect, DayZ**

Zelfmoord is iets verschrikkelijks, een wanhoopsdaad van iemand die geen andere uitweg meer ziet. Maar juist omdat zelfmoord voor veel mensen een beangstigende, ver-van-hun-bed-show is, is het niet iets waar je snel over begint. Inderdaad: er rust een taboe op.

Gelukkig komt het zware thema af en toe naar voren in games. Ik noem de tragische James Sunderland, hoofdpersoon in het onvolprezen Silent Hill 2. Ook Ethan Mars uit Heavy Rain en Celes Chere uit Final Fantasy VI vallen ten prooi aan suïcidale gedachten. Buiten dat het betreffende titels een stukje diepgang geeft, maakt dit zelfmoord voor leken een stuk bevattelijker - én bespreekbaarder!

Overigens deed ook ik tijdens het spelen van Uncharted 3 regelmatig aan zelfdoding. Al was dat alleen maar omdat je kills etc. ook nádat je afgaat, worden gesaved, en sommige trophies op die manier dus veel makkelijker te halen zijn...





WAT IS VOOR JOU NOG ALTIJD TABOE?



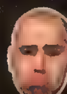
Discriminatie, in welke vorm dan ook. Oh, en de muziek van Nick & Simon!!!



Kindermisbruik. Althans, ik vind dat je het mag laten zien, maar niet dat je het de gamer mag laten doen.



Seks met Chinese dwerghamsters, terwijl niemand problemen heeft met cavia's. Vreemd.



Verkrachting! Not done, ook niet met pixelmannetjes in een zogenaamde film (Hotline Miami 2). Ik weet zelfs niet of ik het hier wel moet mentionen, zo'n taboe vind ik het. BAH!!!



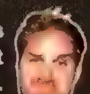
Van mij mag je alles killen, slopen en uitmoorden... op dieren na.



Het salaris van Ed natuurlijk.



Ik kan zelf overal wel om lachen, maar vind het vervelend als mensen diep gekwetst worden door wat ze lezen, horen of in een game zien. Eigenlijk wil ik het vermijden van dergelijke zaken niet zo zeer zien als taboe, eerder als fatsoen.



Er heerst niet voor niets een taboe op het verhaal dat ik te verslaan zou zijn in FIFA. En wees eerlijk; waarom zou je daar ook over beginnen?

2 AFWIJKENDE SEKSUELE VOORKEUREN

***Games die dit taboe doorbraken:* Leisure Suit Larry, Metal Gear Solid, The Elder Scrolls**

Necrofilie, incest, pedofilie, bestialiteit: zomaar wat vormen van afwijkende seksuele voorkeuren die de maatschappij als 'verderfelijk' bestempelt. En terecht. Maar daar gaat het hier nu niet om. In plaats van er naar Oud-Hollandsche traditie een stickertje op te plakken en het verder te negeren, is jezelf met deze taboes confronteren en af te vragen 'wat moeten we ermee?' een betere strategie.



Begin bijvoorbeeld eens met het spelen van Leisure Suit Larry, een game die voller zit met verdorven vormen van geslachtsgemeenschap dan dames op de Wallen met zaad. En als je dan toch bezig bent, plak er direct een sessietje Metal Gear Solid 2 aan vast - leer je ook weer het nodige over incest. Nog niet genoeg gehad? De NPC's uit de Elder Scrolls-serie staan erom bekend je dikwijls te verrassen met hun zonderlinge seksuele voorkeuren...

1 RACISME

***Games die dit taboe doorbraken:* BioShock Infinite, The Witcher, Dragon Age**

Oké, toegegeven: van sommige videogames kun je niet bepaald zeggen dat ze raciale verschillen op een smaakvolle manier voor het voetlicht brengen. Denk aan de vooroordelen in GTA: San Andreas, Nintendo-fighter Punch-Out!! of het regelrecht zieke Ethnic Cleansing, waarin je als skinhead onder andere latino's en Joden uitmoordt.

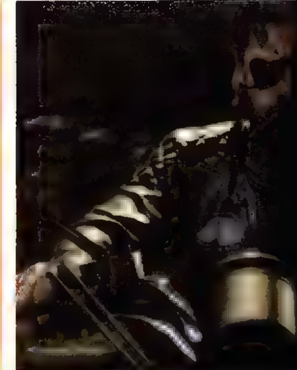
Toch komen er van lieverlee titels uit die precies de juiste snaar raken. Spellen die niet met stereotypen smijten, maar duidelijk maken dat het minachten van mensen op basis van etniciteit/huidskleur gewoon not-done is. In het taboedoorbrekende BioShock Infinite bijvoorbeeld is het een van de belangrijkste kwesties (dikke middelvinger voor iedereen die de honkbal naar het donkere meisje gooit!) en ook The Witcher en Dragon Age belichten racisme op een volwassen manier. Weet je wat, ik doe een voorstel: om te voorkomen dat het komende Sinterklaas weer uit de hand loopt met de Zwarte Pieten-discussie, moet iedereen verplicht één van deze games uitspelen! ✖



DO NOT CROSS

DO NOT CROSS







IN GESPREK MET ✖ FEATURE

SCHIJT AAN ALLES EN IEDEREEN HIDEO KOJIMA OVER MGS V: GROUND ZEROES

Het mooie aan Hideo Kojima vindt Samuel dat ie overduidelijk schijt heeft aan alles en iedereen. Niet op een rebellerende, doelloze wijze, zoals een puberende tiener, maar als de onverbiddelijke auteur die hij is. Onze Spanjaard sprak 'm in Japan.

Als Kojima een visie heeft, dan voert hij die uit, ongeacht of mensen het snappen of er misschien zelfs beledigd door raken. Sterker nog, ergens ben ik ervan overtuigd dat Kojima er stiekem op kickt om zó artistiek, postmodern en verwarrend bezig te zijn, dat het gros van zijn publiek er af en toe geen reet meer van snapt. Natuurlijk, iemand als Suda 51 en veel indie-developers doen ook 'lekker gek', maar voor hen is het makkelijk. Kojima is andere koek. Hij is van niveau Spielberg. Hij hoort bij de elite. Hij maakt AAA-games. En toch heeft ie de ballen om in die high budget games gewoon psychedelische droomsequenties of filosofische deconstructies te verwerken. Of hij laat de speler een meer dan honderd meter lange ladder beklimmen (weet je nog, Metal Gear Solid 3?). Gewoon omdat het kan én om de speler effe de tijd te geven om te reflecteren op alles wat hij of zij heeft gedaan.

Kojima doet elke keer dingen die het einde zouden kunnen betekenen voor een carrière als de zijne, maar hij komt er telkens weer mee weg. Gaat hem dat ook met Metal Gear Solid V lukken?

KIEFER SUTHERLAND

Eén van de dingen waar het internet beledigd op gereageerd heeft, was bijvoorbeeld zijn keuze om de vaste stemacteur van Snake/Big Boss, David Hayter, te vervangen door Kiefer '24' Sutherland.

Toen ik hem vroeg waarom hij dit soort keuzes maakt ondanks dat ie op z'n klompen aan kan voelen dat fans hier laaiend om worden, reageerde hij met een glimlach: "Metal Gear Solid V is een behoorlijk geavanceerde game, vooral qua personages en acteerwerk. Je hebt in ons kantoor in Tokyo de 3D-fotografiekamer gezien, hè? Die legt gezichten en de daarbij behorende emoties ontzettend realistisch vast. Ik wil met deze games veel meer een verhaal vertellen door middel van emotie en expressie, in plaats van voor de hand liggende cutscenes. Daarvoor had ik een echte acteur nodig. Kiefer werd mij aanbevolen door een maat van me uit de filmindustrie, en ik heb hem vervolgens gecast alsof ik hem wilde hebben voor een film. Ik wilde iemand wiens performance, finesse en expressie net zo iconisch, realistisch en sterk kon zijn als z'n stem. Kiefer was die persoon. De fans volgen vanzelf wel. Hij was de juiste keuze."

VIEZE KELDER

Zie hier, dames en heren, iemand die schijt heeft aan de fans. Niet uit minachting, maar uit zelfvertrouwen over zijn creatieve beslissingen.

Overigens heeft hij helemaal gelijk: Kiefer is subliem als Snake/Big Boss. Overtuigender en minder geforceerd dan Hayter, bij wie je constant hoorde dat hij 'lager' wilde klinken dan hij eigenlijk klinkt.

Toen ik hem naar andere keuzes vroeg waarvan hij wist dat fans die wellicht niet meteen zouden kunnen waarderen, haalde hij z'n collega Yoji Shinkawa erbij. De designs van deze tekenaar zijn extreem bepalend geweest voor de look van onder andere de Metal Gear-games.

"De nadruk ligt in deze Metal Gear Solid meer op realisme en rauwe emotie dan ooit tevoren", aldus Kojima. "Shinkawa heeft dat exact weten te treffen in z'n design." Shinkawa bedankt z'n baas voor het compliment en gaat dieper op de design-filosofie in: "Onze vorige games waren prachtig. Slick, strak, stijlvol. Daar heb ik bewust mee gebroken. Metal Gear Solid V is smerig en allesbehalve flashy. We wilden het gevoel creëren alsof je elk moment een ranzige kelder in zou kunnen lopen. En daar hebben we ons fotorealisme in gevonden, in die rauwe viezigheid."

OPEN WERELD?

Schijt aan alles. Deze twee heren hebben het. Maar betekent het feit dat dit de eerste echte open wereld Metal Gear is, niet dat ze zich toch een beetje hebben laten beïnvloeden door het succes van bijvoorbeeld een Red Dead Redemption en Grand Theft Auto V?

Kojima lacht. "Dat zijn twee geweldige games, inderdaad. Maar het open wereld-label is iets wat ik op mijn game heb geplakt omdat het de enige manier is waarop ik de gameplay kon beschrijven. De Rockstar-games zijn voornamelijk open wereld qua, eh, de wereld. Metal Gear Solid V is het qua focus op gameplay en keuzes. Ik heb in elke Metal Gear Solid-game geprobeerd om de speler een soort van vrijheid te geven in hoe hij of zij de missie in kwestie aanpakt, maar pas in dit deel is de gameplay dusdanig geëvolueerd en goed tot z'n recht gekomen dat de speler









Geflankeerd door Kojima (links) en Yoji Shinkawa. Waarmee het bewijs is geleverd dat zelfs vijftig procent van de Japanners groter is dan Samuel.







écht ultieme vrijheid heeft. Het doel van de missie is altijd duidelijk en misschien zelfs lineair te noemen, maar hoe je het tot een goed einde brengt? Dat mag je helemaal zelf weten. Te voet, te paard, met een tank; zoek het maar uit. 's Ochtends, 's middags, 's avonds; je mag het zelf weten. Linksom, rechtsom, onderdoor, via het dak; ook goed. Maar mijn games draaien om de missie. Altijd. En dus niet om wat de concurrentie doet."

APPS

Schijt aan de concurrentie heeft Kojima dus ook, maar kan ie ook schijt hebben aan commerciële belangen? Want iemand moet ervoor gekozen hebben om Metal Gear Solid V in twee delen uit te brengen, en iets zegt mij dat het niet Hideo zelf was.

"Inderdaad, het liefst wilde ik beide games als één ervaring uitbrengen, maar nu de nieuwe generatie consoles ook hier in Japan is beland én het aantal echte, Japanse AAA-games drastisch aan het dalen is ten faveure van sociale games en apps, wilde ik toch nú met iets op de proppen komen. Ik wilde vooral Japanse spelers laten zien dat de next-gen ook iets voor hen is, dat er ook high-end producties voor die nieuwe consoles speelbaar zijn uit hún land. Vandaar deze proloog.

Dat het tegelijkertijd ook spelers makkelijker zal laten doorstromen naar The Phantom Pain, een game die tweehonderd keer zo groot gaat zijn, is mooi meegenomen. Dat spel gaat immers zoveel dingen anders doen, dat mensen er wellicht heel veel moeite mee zouden gaan hebben als ze Ground Zeroes niet hadden gehad als toegankelijk, hapklaar opstapje.

Ik heb werkelijk niets tegen sociale games, maar ik moest gewoon nú laten zien dat high-end games als de mijne meer dan relevant zijn. Dat is een belangrijke reden waarom Ground Zeroes een apart ding is geworden."

GRATIS?

Had Konami Ground Zeroes dan niet beter gewoon gratis uit kunnen brengen?, was mijn laatste vraag. De Konami PR-medewerker die erbij zat, wilde op dat moment het interview gelijk afkappen, maar Hideo zei nog even snel: "Het duurt nog wel even voordat The Phantom Pain uitkomt en demo's worden niet al te ver voor de release van een game uitgebracht. Ik wilde nú iets uitbrengen. Vertrouw me, Ground Zeroes is het geld waard. Je gaat het zelf zo spelen; vertel me achteraf maar of ik gelijk had."

Yup, Hideo Kojima doesn't give a fuck, ladies and gentlemen. Zelfs niet om journalisten als ik. En niet omdat ie me niet mag (we hebben het later die avond nog héél gezellig gehad) maar omdat hij - terecht- gelooft in z'n product. ✖

REVIEWBLAD

TOPSCORE

DARK SOULS II
(PAG. 062)





DE ULTIEME METAL GEAR

MGS V: GROUND ZEROES
(PAG. 052)

DE ULTIEME MMO

FF XIV: A REALM REBORN
(PAG. 065)



GOLD AWARD

DE ULTIEME GRATIS GAME

99 BRICKS WIZARD ACADEMY
(PAG. 070)

Mijn 5 centen - Sommige mensen denken dat Polen, Bulgaren en Roemenen ons werk inpikken. Die mensen begrijpen niet dat het werkelijke probleem schuilt in kleine Amsterdamse Spanjaarden met een grote bek. Of laat ik het persoonlijker maken: mijn probleem heet Samuel.

Totdat dit olijke opdondertje bij PU kwam, mocht ik action-adventures als Castlevania en de games van Suda51 nog wel eens bespreken, maar sinds onze metal-baby bij de PU zijn intrede deed, gaat alles met fantasievol geweld naar die Speedy Gonzales. Zoals deze maand de review-disc van Dark Souls II ook weer naar meneer mini-tapas ging, ondanks dat ik op het moment dat hij in die game geïnteresseerd raakte minstens tien keer zo veel van mijn tijd en ziel in het eerste deel had gestoken.

Aan de andere kant heeft Samuel wél iets gepresteerd wat mij absoluut niet was gelukt: de tweede Dark Souls in een weekje uitspelen, nog voordat hij de review schreef. Dus ergens snap ik het wel, dat die geile baardsmurf deze maand alweer de eer kreeg. En ergens vind ik het ook wel fijn, dat ik mij straks geheel in eigen tempo door Dark Souls II mag worstelen. Hopelijk wil die mislukte Zorro me na het lezen van dit stukje nog helpen, als ik ergens vast kom te zitten. - *Jurjen*



- METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
- TITANFALL
- PROFESSOR LAYTON VS PHOENIX WRIGHT
- SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
- GOLD AWARD DARK SOULS II
- YOSHI'S NEW ISLAND
- FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
- GOLD AWARD 99 BRICKS WIZARD ACADEMY
- DIABLO III: REAPER OF SOULS

OOK GESPEELD

- SOUND RIDE
- OCTODAD
- LEGO: STAR WARS MICROFIGHTERS
- FINAL FANTASY VI
- BLOODSTROKE
- BARDBARIAN
- LOADOUT
- STEEL DIVER: SUB WARS
- TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS
- GLYPH QUEST

METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES

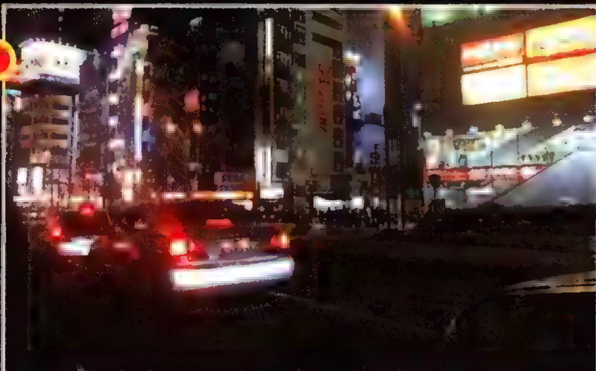
GESPEELD IN JAPAN

Samuel is op dit moment de minst populaire gast hier op de redactie, aangezien iedereen jaloers is dat hij op trip naar Japan mocht. En dat voor een game van... twee uur lang? Wat!?





Toen Jan mij belde met de mededeling 'Samuel, je gaat vijf dagen naar Tokyo', kon ik natuurlijk nog niet weten dat dat niet helemaal klopte: uiteindelijk ben ik namelijk *maar één volle dag in Tokyo* geweest (waar Konami's hoofdkantoor zit) en twee dagen in Nasu (waar hun 'super-villain facility' is gevestigd). Dat dagje hoofdstad was voornamelijk bedoeld voor de lol en als warming-up voor het echte werk dat me in Nasu te wachten stond.



Wat dat betreft stond mijn verblijf in Japan symbool voor het vijfde officiële deel in de Metal Gear Solid-reeks: spelers worden lekker gemaakt met de proloog Ground Zeroes en krijgen daarna pas 'het echte werk' in de vorm van het veel grotere The Phantom Pain. Het duurt echter nog wel even voordat The Phantom Pain speelbaar gaat zijn; ik was dan ook naar het land van de rijzende zon gestuurd om met m'n witte, rubberen handschoentje Ground Zeroes volledig te inspecteren. En daar had ik heel veel zin in...

Twee uurtjes

Terwijl ik dacht dat ik als een van de eersten ter wereld Ground Zeroes ging aanschouwen, samen met zo'n kleine dertig andere gamejournalisten, maakte enkele dagen voor m'n vertrek het Amerikaanse Game Informer bekend dat zij al een dikke week eerder exclusief naar Nasu waren gehaald om de game te spelen. Hun bevindingen zorgden over de gehele wereld voor negatieve reacties. Zo schreef het Amerikaanse blad onder andere dat Ground Zeroes slechts twee uur duurt, en dat het gros daarvan ook nog eens uit cutscenes bestaat. Men zou dus straks dertig euro moeten gaan neerleggen voor een veredelde CGI-film met een paar minuten aan interactiviteit, zo insinueerde Game Informer.



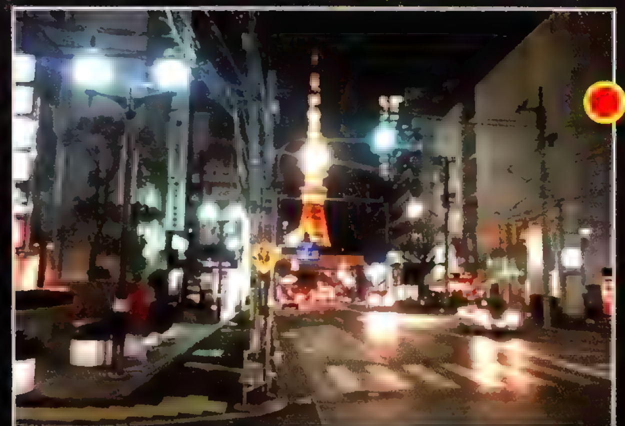
weetje • weetje

De game is een direct vervolg op de PSP-game Metal Gear Solid: Peace Walker. In het menu kun je kiezen om een samenvatting van die game te lezen.

Het hele doel van mijn trip veranderde toen van 'ik ga lekker op mijn gemakje Ground Zeroes spelen' naar 'ik ga proberen te achterhalen in hoeverre Game Informer gelijk heeft'. Geestelijke vader van Metal Gear, Hideo Kojima, staat al superlang bekend om het feit dat zijn games vaak net zoveel tussenfilmpje zijn als daadwerkelijke videogame, maar zou hij nou écht proberen de wereld slechts enkele minuten gameplay aan te smeren!?

Bucket list

Het antwoord op die vraag liet nog even op zich wachten, want dag één bestond dus slechts uit vrije tijd in Roppongi *in hartje Tokyo.*











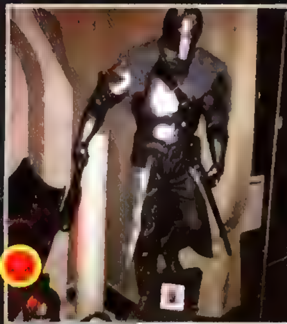
Toen ik 's middags in het luxe ANA Intercontinental Hotel aankwam, pakte ik als eerste enkele uurtjes slaap, zodat ik die avond fris en fruitig met de overige journalisten en wat PR-mensen van Konami lekker uit eten kon, als voedzaam startschot van de trip.

Na te hebben gegeten in een fijn *sukiyaki-restaurant*, bleek ik - dankzij m'n siësta - echter zo goed als de enige persoon te zijn die de energie had om Tokyo te verkennen. En dus liep ik met alleen de Poolse journalist Kamil (die ik tijdens het eten had bevriend) het Japanse nachtleven tegemoet. Aangezien we de twee dagen erna hard aan het werk zouden moeten in Nasu, wilde ik deze nacht in Tokyo goed gebruiken, zodat ik drie dingen van mijn *bucket list* zou kunnen afstrepen: 1) het bezoeken van het enige echte Dark Souls café, 2) het bezoeken van GODZ, wellicht de beste heavy metal-kroeg van heel Azië (en misschien zelfs de wereld) en 3) het eten van fugu.

weetje • weetje
Elke soldaat in de game is uniek. Geen enkele vijand heeft hetzelfde gezicht als een ander.

Zware metalen

Nummer drie lukte mij helaas niet die avond; de sushitenten die fugu mochten serveren, waren helaas zo laat niet meer open. (Alleen gediplomeerde sushichefs mogen fugu klaarmaken en serveren, aangezien die vis dodelijk giftig is.) Maar tot mijn vreugde lukten de eerste twee punten mij wel. Samen met m'n nieuwe Poolse buddy - we zijn de gehele trip elkaars partner-in-crime gebleven - vond ik *het Dark Souls café*, waar ik te midden van de middeleeuwse harnassen en zwaarden genoot van een paar *Estus Flasks* (verfrissende biertjes met citrussmaak) terwijl de duistere, sfeervolle soundtrack van Dark Souls II door de speakers schalde. Prachtig.



Later die nacht heb ik in m'n eentje een taxi genomen naar het Shibuya-gedeelte van Tokyo, waar ik na veel zoeken de legendarische GODZ metalkroeg wist te vinden. Binnen *no time* *bevriendde ik de eigenaren* (een lieftallig *brutal* koppel dat samen achter de bar stond) en onder het genot van obscure biertjes en satanische cocktails wisselde ik bandnamen met hen uit. Man, Japanners kennen hun metal!





Drie uur later liep ik dronken de GODZ uit, met pijn in m'n nekspieren en het visitekaartje van de eigenaren in m'n achterzak. Nieuwe *besties for life*.

Natte sok

Vier uur later ging de wekker. Katerig genoot ik van een groot ontbijt, waarna ik met alle journalisten richting Konami's gigantische hoofdkantoor ging, niet al te ver van ons hotel in hartje Tokyo.

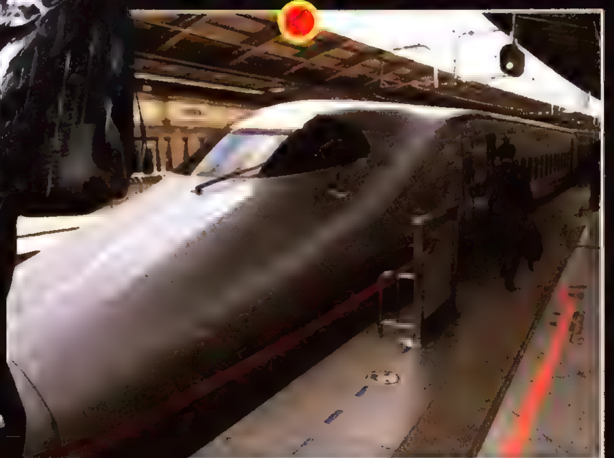
Het Konami-winkeltje met exclusieve items (had bijna dat Lords of Shadow-shirt gekocht) was erg tof, maar nog veel imposanter waren de twee complete verdiepingen waar Kojima Productions te vinden was. De rondleiding die we er kregen was super; nog nooit eerder had Hideo zijn werkplek zo opengesteld voor journalisten. We kregen de werkplekken te zien, de motion-capture studio, de innovatieve 3D-fotografie-kamer en zelfs het kamertje waar alle wapens (echte en replica's) lagen. Hoogtepunt was zonder twijfel de geluidsstudio, waar we te zien en te horen kregen hoe de geluidseffecten voor de game werden gemaakt. Op het scherm zagen we een slang over de grond glibberen, terwijl voor onze neuzen de sound director een natte sok over een plaat van cement zat te wrijven. Geniaal.

"De meest schokkende en maagomdraaiende scène die ik ooit in een videogame heb aanschouwd."



Super villains

Later die dag zeiden we vaarwel tegen Tokyo en pakten we de *bullet train* naar Nasu. (Man, wat gaan die krengen hard!)



Nasu is een prachtig, traditioneel Japans dorp aan de voet van een berg, waar zelfs de keizerlijke familie ergens een villa heeft staan. In een speciale Konami-bus werden we een uur lang de berg op gereden totdat we op het bovenste, besneeuwde gedeelte aankwamen. *Er was bijna niets te zien, behalve enkele windmolens* met daarop het Konami-logo en een tunnel die de berg in leek te gaan. We reden de tunnel in en kwamen uit in de parkeergarage van het 'Konami Creativiteitscentrum'. Iedereen was verbluft. Dit gigantische designercomplex lijkt op een kruising tussen een door Apple-ontworpen megavilla en de geheime basis van een James Bond-achtige *super villain*. Waar het voor dient? Soms komen mensen hier een weekendje om uit te rus- »

weetje • weetje
Een heel toffe nieuwe toevoeging is Reflex Mode. Wanneer je gedetecteerd wordt door een vijand, dan kicken de reflexen van Big Boss in, waardoor de game enkele seconden in bullet-time gaat. Hierdoor krijg je de kans de vijand uit te schakelen voordat hij alarm slaat.



ten en inspiratie op te doen. En als er ooit een ramp gebeurt in Tokyo, dan kan iedereen van Konami naar dit complex geëvacueerd worden om hier verder te werken. Wow.

IJzerwater

Naast de faciliteit staat een hotel dat ook bezit is van Konami, en daar zou ik de volgende vijftig uur vertoeven. Dit hotel heeft de beschikking over zogenaamde *onsen*, oftewel Japanse warmwaterbaden. Het water daar is terrakleurig, vanwege de hoge hoeveelheden ijzer erin, wat verklaart waarom baden in dit warme water een gezonde en zelfs helende uitwerking heeft op het menselijk lichaam. Het was zo rustgevend dat ik na tien minuten badderen in het chocomelkleurige vocht in slaap begon te donderen.

Net op het moment dat iedereen bijna was vergeten waarom we hier eigenlijk waren, werden we uit het water gedirigeerd en naar een van de grote conferentieruimten gebracht, waar een zooitje Xbox One's en PS4's op ons stonden te wachten.

Kamil ging achter een PS4 zitten en ik pakte een Xbox One (zodat we met elkaar konden afwisselen). Ik zette de koptelefoon op, pakte de controller en drukte op A. Een kleine drie uur later was ik getuige van het (schokkende) eindfilmpje van de Ground Zeroes-missie.

Het eerste wat ik daarna dacht, was echter niet 'Game Informer heeft gelijk', maar 'oh mijn God, ik wil dit nog een keer spelen. En nog een keer. En nog een keer'.

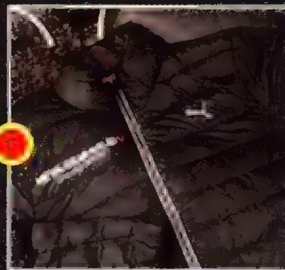


Anders aangepakt

Kamil was ondertussen ook klaar met deze hoofdmissie en een paar minuten later stonden we met onze speciale, isolerende Ground Zeroes-jassen (bedankt, Konami!) buiten in de sneeuw belevenissen uit te wisselen.

"Wat!?", zei ik verbaasd. "Kun je na het redden van Chico stiekem achterin die pickup-truck liggen om zo de basis ingereden te worden!?"

Kamil had de missie heel anders aangepakt dan ik. En hij verslikte zich bijna toen ik hem vertelde dat ik een sniper rifle in een van de uitkijktorens had gevonden. "Deze game, dude. Kojima flikt 't 'm gewoon wéér", zei m'n Poolse collega. Daar waren we het dus dik over eens, net zoals we het eens waren over het feit dat dit qua besturing en gameplay-mechanieken met gemak de beste en meest verfijnde Metal Gear-game tot nu toe is. We trapten onze peuken uit, liepen naar binnen, grepen een Yebisu-biertje en gingen weer achter onze consoles zitten.



Twee uur?

De rest van die avond, en het grootste deel van de dag erna, hebben we de speelruimte slechts verlaten om eten en drinken te pakken of om de (geweldige, Japanse, water-tegen-je-kont spuitende) toiletten te bezoedelen. Want we moesten en zouden alle overige missies uitspelen (inclusief de twee exclusieve, zie kader).

Ground Zeroes is een dijk van een game en de meest 'open' Metal Gear die ik ooit heb gespeeld, en is daarom eindeloos herspeelbaar. De hele game - elke missie - speelt zich af in en rondom dat ene militaire kamp.

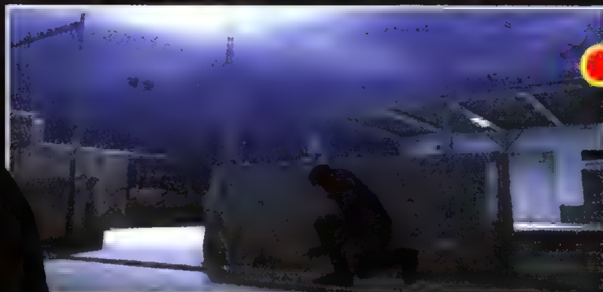


SOLID SNAKE VS. RAIDEN?

De Xbox- en PlayStation-versie van Ground Zeroes bevatten beide een exclusieve vijfde missie, die ontgrendeld wordt nadat je alle negen XOF-tags hebt gevonden.

De 360 en One-versies bevatten de Jamais Vu-missie, waarbij je als Raiden 'body snatchers' moet vernietigen in het militaire kamp. De PlayStation 3 en 4-versies bevatten de Déjà Vu-missie, waarbij je scènes van de allereerste Metal Gear Solid-game moet nabootsen (zie screen).

Persoonlijk prefereer ik die tweede missie, puur voor de nostalgie en originaliteit, en omdat ik het bij de Raiden-missie jammer vind dat hij z'n zwaard niet mag gebruiken en wegspeelt als een reskin van Big Boss met slechts een snellere ren-animatie.





weetje • weetje

Er zal een speciale Metal Gear Solid V: Ground Zeroes-app verschijnen voor smartphones, die inhaakt op de 'echte' game. Je kunt in deze app onder andere je eigen basis beheren en nieuwe soldaten rekruteren.





maar er zijn zo achterlijk veel manieren om *gevangenen te bevrijden*, soldaten te vermoorden, *naar binnen te sneaken*, vallen te leggen en *met voertuigen te kloten*, dat elke missie een genot is om tig keer te herspelen.

Ja, je kunt Ground Zeroes met gemak binnen twee uur uitspelen, maar om elke missie (er zijn er vijf extra) minstens een keer gespeeld te hebben, ben je met gemak zeven à acht uur verder, en dat is exclusief het herspelen van missies op andere moeilijkheidsgraden, het zoeken naar de negen verstopte XOF-patches, het vinden van alle geheime deuren en het halen van die begeerde S-ranks.

weetje • weetje

Op de Hard moeilijkheidsgraad kun je ervoor kiezen om alle hulpmiddelen uit te schakelen, zoals de situational awareness (die je laat zien waar vijanden zijn) en de Reflex Mode. Hiermee wordt de game super moeilijk, vergelijkbaar met de European Extreme-moeilijkheidsgraad in vorige games.

Cassettebandjes

Toegegeven, niet iedereen zal al die dingen (willen) doen. Sommigen zullen alleen de iets meer dan twee uur durende Ground Zeroes-missie willen spelen en een paar van de extra missies, en er dan na een uur of zes klaar mee zijn. En dan heb je ook nog de mensen die twee games per jaar kopen - zoals een GTA V en een Call of Duty - en, ja, die zullen zich waarschijnlijk genept voelen voor die dertig euro die ze hieraan hebben uitgegeven.

Niet dat de game niet leuk genoeg is (persoonlijk speel ik liever tien keer Ground Zeroes dan één keer GTA V) maar dat is nou eenmaal hoe veel consumenten denken; die denken in uren in plaats van kwaliteit. Maar persoonlijk vond ik de in totaal negen uur die ik met de game gestoeid heb super. Het waren negen geweldige uren. *Negen uren pure spanning en vette actie*, waarvan het gros écht *daadwerkelijk uit gameplay* bestaat. Want had ik al verteld dat dit de minst *cutscene heavy* Metal Gear Solid tot nu toe is? Er zijn twee grote cutscenes - aan het begin en het eind - en de rest van het verhaal wordt bijna helemaal op ingenieuze wijze verteld terwijl je speelt, bijvoorbeeld dankzij de cassettebandjes die je op de achtergrond kunt afspelen. Chapeau, Kojima.

"Een ontzettend verslavende, extreem goede stealth- en actiegame."



Terugvliegen

Dus ja, Ground Zeroes is een behoorlijk korte game. Maar dat is de singleplayer van een Call of Duty ook en persoonlijk vind ik dit vele malen toffer. Het leveldesign is subliem; dat militaire kamp voelt bijna eng echt. *De graphics zijn bizar goed*; dit is de meest realistische game die ik ooit heb gezien, en dat alles met zestig frames per seconde. De besturing is strak en simpel doch uitgebreid (al wilde ik wel steeds op A drukken om te rennen, LOL). Het verhaal is aangrijpend en heeft op het eind de meest schokkende en maag-omdraaiende scène die ik ooit in een videogame heb aanschouwd. En er zitten gelukkig nog zat 'Kojimaismes' in, zoals die missie waarin je een infiltrant moet bevrijden, die uiteindelijk Hideo zelf blijkt te zijn. Prachtig.

weetje • weetje

Het bezitten van een Ground Zeroes-savefile zal extra's ontgrendelen in The Phantom Pain en andersom.

En David Hayters afwezigheid? Geen enkel probleem; Kiefer Sutherland is, jawel, de betere stemacteur. Echt.

Toen ik na vier dagen Japan weer terug in het vliegtuig naar Nederland zat, wist ik dan ook niet wat ik erger vond: dat ik terug moest naar ons saaie kikkerlandje of dat ik nog meer dan een jaar zou moeten gaan wachten op The Phantom Pain, die tweehonderd (!) keer groter wordt dan deze ietwat dure maar extreem overtuigende proloog.





SCORE 88

Is Ground Zeroes een veredelde demo? Nee, het is veel meer dan dat. Is het dertig euro waard? Dat durf ik net niet te zeggen, vandaar dat het geen Gold Award krijgt. Is het verder wel een ontzettend verslavende, extreem goede stealth- en actiegame? *Oh, hell yeah!*

SAMUEL



Zo'n acht uur om alles een keer door te spelen. Om het Completion-percentage op honderd te krijgen, ben je drie keer zo lang bezig.

8-24 UREN



BASICS

STEALTH-ACTIEGAME
KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI
1 SPELER
OUT NOW

TITANFALL

De afgelopen weken was Tjeerd in training; hij stak z'n scheten in de fik in de hoop dat ie hoger kon springen, danste alleen nog maar de robot en scoorde als klap op de vuurpijl een date met Mech Ryan. Je begrijpt, hij was in de greep van Titanfall.

REVIEW

XBOX 360 | XBOX ONE | PC

Let op: dit is de review van de PC- en Xbox One-versie. De Xbox 360-versie wordt door een andere studio gemaakt en die heeft Tjeerd niet gespeeld!



De reacties op de Titanfall bèta van vorige maand waren over het algemeen positief, maar er was ook kritiek; het zou niet vernieuwend zijn en sommigen zagen het als een regelrechte Call of Duty kloon. Toegegeven, de schijn is aanwezig; Studio Respawn bestaat immers uit veertig developers die voorheen bij Infinity Ward aan Call of Duty werkten, maar is het daarmee gelijk een kloon? Nee, dat is het niet. Ga de game/de demo spelen en haal de poep uit je ogen, zou ik tegen al die mensen willen zeggen; dan zul je zien dat de basiselementen van een moderne multiplayer shooter inderdaad overeenkomen (schieten, healthsysteem, klassesysteem), maar meer ook niet.

> **"De gameplay is ijzersterk en het sci-fi sfeertje in de soms waanzinnig vette maps is erg tof."**

ESPORTS?

Ik zou het fantastisch vinden als de eSports community Titanfall oppikt als competitieve game. Het biedt onwijs snelle en spectaculaire gameplay waar spelers waanzinnige trucs in uit kunnen halen, en die ook nog eens erg vet kan zijn voor toeschouwers. Respawn staat daarvoor open en zal met updates komen als er genoeg vraag naar is.

Piloten zijn rocksterren

Titanfall is een multiplayer shooter met mechs en parkours-elementen. Je speelt een Pilot, een dude die een jetpack op zijn rug heeft en geautoriseerd is om in een mech te vechten. Het zijn toffe jongens, die Pilots, de rocksterren van het strijdtoneel, waar het voetvolk naar opkijkt. Het voetvolk zijn in dit geval de Grunts, A.I.-gestuurde teamgenoten en vijanden die hun leven in de waagschaal leggen voor de IMC of de Militia.

Het feit dat er naast de zes tegen zes multiplayer dus ook nog bots rondlopen, vind ik een leuk gegeven; je hebt het gevoel dat je een onderdeel bent van een grotere wereld en een groter conflict. Bovendien worden de Grunts en Spectres (robot A.I.) ingezet als minions en zijn ze een essentieel onderdeel van de gameplay.

Toen ik de bèta voor het eerst speelde, was ik onder de indruk van de snelheid en de veelzijdigheid van Titanfall, maar ik had mijn twijfels bij de houdbaarheid; er waren drie gamemodes en twee maps te spelen, maar ik had al redelijk snel het gevoel van 'been there, done that'.



'Drop Titan'... dat klinkt als een uitvinding van Johannes Coenradus Klene.

Faalverhaal

Respawn wil dat gevoel counteren met een multiplayer campagne waarin je een verhaal van negen missies doorspeelt aan de kant van IMC of de Militia. Elke missie is een andere map en gamemode, en wordt geïntroduceerd met een deel van het verhaal. Het is een matige poging om de speler te betrekken bij de achtergrond van Titanfall.

Het verhaal wordt grotendeels verteld via een boordradio en walkietalkies, maar je hebt eigenlijk nooit echt een idee waar die gasten het over hebben. Het gevolg is dat ik me meer

betrokken voelde bij de bond voor autistische cavia's dan bij dit verhaal of de hoofdrolspelers erin, een soort helden die de rolmodellen zijn van de IMC of Militia. Maar of ze nou Henk of Bini heten, het roestte me volledig aan mijn Titan.
En werd mij destijds bij het preview evenement nog verteld dat de uitkomsten van de missies invloed hebben op het verloop van het verhaal; in de praktijk blijkt dat gelul. Het eindigt altijd hetzelfde, al hoor je misschien in plaats van het ene, het andere inwisselbare kulverhaal.



Heerlijk sci-fi sfeertje

Maar ondanks dat de multiplayer campagne het nut heeft van een hoer met smetvrees, heb ik me prima vermaakt met de campagne.

weetje • weetje

Wist je dat je in praktisch alle maps van de ene naar de andere kant kunt springen en wallrunnen, zonder de grond te raken?

De gameplay is namelijk ijzersterk en het sci-fi sfeertje in de soms waanzinnig vette maps is erg tof. Zo stond ik regelmatig in het begin van een ronde naar de lucht te staren, kijkend naar ruimtestations, schepen, gevechten of andere planeten. De maps zijn goed uitgedacht en zitten boordevol detail. Je kunt overal de lucht in en gebruik maken van je pilotenskills. Wat dacht je van een map op een planeet met draken waar je vecht op een soort dinokerkhof?! En zelfs aan het einde van de tweede dag ontdekte ik nieuwe dingen die in de achtergrond plaatsvonden. In totaal zijn er veertien maps en bij geen enkele map wilde ik doorklikken.

Doorklikken

Wat ik wel dolgraag wilde doorklikken, was de gamemode Last Titan Standing. Die kwam regelmatig langs tussen de gamemodes rotatie en het stond me verschrikkelijk tegen. De mechs zijn een leuke toevoeging en geven deze game iets unieks, maar Titan gevechten zijn traag en eenzijdig.
Gelukkig kent Titanfall ook andere gamemodes, namelijk Attrition (TDM waarbij alle kills punten geven), Hardpoint (Domination), Capture the Flag en Pilot Hunter (TDM waarbij alleen Pilot kills punten geven).

Toch miste ik wat extra gamemodes en wat meer creativiteit op dat vlak. Ik heb het idee dat er wel ruimte was voor een of twee modes die gebruik maakten van de unieke features van deze game, ook al geven diezelfde features de oude gamemodes absoluut meer pit.

XBOX 360-VERSIE

De Xbox 360-versie wordt niet gemaakt door Respawn maar door Bluepoint Games. Waarom? Respawn heeft simpelweg de mankracht niet om ook nog eens te ontwikkelen voor een andere console architectuur.

Brullen van adrenaline

Een oude bekende mode als Capture the Flag maakt bijvoorbeeld met verve gebruik van de mogelijkheden die je hebt als Pilot. Zo pakte ik de vlag van de tegenstander en hijgden er meteen twee piloten in m'n nek. Wat daarop volgde, was een achtervolging die brulde van de adrenaline. Ik liep tegen een muur op terwijl achter me de kogels uiteenspatten, ik sprong met een dubbeljump naar de muur aan de overkant. Toen die ineens ophield en ik een ontzettend brede straat moest oversteken, sprong ik met een perfect getimede jump naar een reclamebord om vervolgens oog in oog te staan met een joekel van een Titan die zijn raketten langzaam op mij richtte 'slik'. Gelukkig had ik veel vaart, dus kon ik op zijn dak springen om vanaf daar in een raam aan de overkant te glippen. Ik had zo ontzettend veel snelheid en momentum opgebouwd dat ik mijn belagers had afgeschud en uiteindelijk de vlag kon binnenhalen.
Een zeldzaam gevoel van euforie vermengd met adrenaline maakte zich van mij meester. Dit is hoe je Titanfall speelt en het is beter dan poepen.







SCORE 84

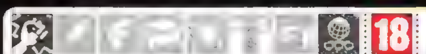
De gameplay is snel, uniek en biedt veel mogelijkheden voor spelers met skills. De toevoeging van de Titans geeft de game een eigen smoel, al zijn de Titan battles ietwat eenzijdig. Maar Titanfall is een waanzinnige shooter die hopelijk de kans krijgt van het grote publiek.

TJEERD



Je kunt met Titanfall knallen tot je level 50 bent, daarna kun je nog tien keer in 'prestige'.

99+ UREN



BASICS
MULTIPLAYER SHOOTER
RESPAWN / EA
12 SPELERS
PC / XBOX ONE: OUT NOW / XBOX 360: 28 MAART 2014

PROFESSOR LAYTON VS PHOENIX WRIGHT





Wat gebeurt er als Professor Layton en Phoenix Wright, de twee grootmeesters van de logica, in hetzelfde mysterie belanden? Volgens Jurjen pakt de samenwerking goed uit in deze crossover-game, waarin vooral het Verhaal hem goed is bevallen.





Eigenlijk ben ik niet zo'n fan van verhalen in videogames, om de simpele reden dat ik dat meestal niet zulke sterke verhalen vind. Aan de andere kant zijn de verhalen die ik in games beleef een van de voornaamste redenen dat ik games speel. Maar dan bedoel ik de persoonlijke verhalen die spelenderwijs ontstaan in tamelijk verhaalloze games als Spelunky, Minecraft en Dark Souls. Dus meer van 'toen deed ik dit en dat, en toen gebeurde er dit, en toen lukte het me toch nog om zus en zo te halen' in plaats van 'toen de koning stierf, moest een boerenlul de vier kristallen in de elementaire tempels bijeen brengen, en trof hij drie vrienden die hem daarbij wilden helpen'.
De eerste variant noem ik een beleefd verhaal, de tweede een verteld of opgelegd verhaal.
Waarom ik dit allemaal vertel? Omdat ik voor het eerst in lange tijd weer eens ben gegrepen door een verteld verhaal dat ik in een game kreeg opgelegd.

Het Verhaal

De Verteller wordt in de Middeleeuwse omgeving van Labyrinthia als een God vereerd. Niet zo vreemd, omdat de mensen in deze stad allemaal deel uitmaken van het Verhaal dat de Verteller schrijft. Er gebeurt niets dat niet door de Verteller is opgeschreven.
Wanneer de gemaskerde Verteller met een opzichtige optocht in de stad verschijnt, is het publiek uitzinnig en bedankt een vrouw hem voor de baby die ze heeft gekregen. Ridders gooien de nieuwste pagina's van de Historia Labyrinthia in het publiek. Die worden door de mensen gulzig gelezen, maar dan slaat de sfeer om. Op de nieuwste pagina van het Verhaal staat namelijk dat twee jonge vrienden zullen worden verbrand door een heks.
Professor Layton en zijn hulpje Luke zijn op magische wijze in Labyrinthia beland. Net als Phoenix Wright en zijn assistente Maya. Het Verhaal zal toch niet inhouden dat een van deze duo's wordt verbrand?
En zo is er altijd wel een ontwikkeling die me nieuwsgierig hield, in deze crossover tussen de series van Layton en Ace Attorney. Zodat ik zelfs de saaiste Layton-stukken gretig door bleef spelen.





Shu Takumi

Nu de puzzelavonturen van Layton en rechtbankdrama's van Ace Attorney door elkaar zijn gehusseld, is me pas echt duidelijk geworden hoe deze twee series in kwaliteit verschillen. Of eigenlijk: hoe veel zwakker Laytons verhalen zijn wanneer je ze naast die van Ace Attorney legt. Met de te vaak herhaalde formule van Layton was ik na twee of drie delen wel een beetje klaar. De immer brave professor en Luke krijgen een mysterieuze brief, ze moeten als los zand door het verhaal gesmeten puzzels oplossen om te vorderen in een vreemde stad vol platte personages, tot door een onlogische plotwending alles niet blijkt te zijn wat het lijkt...

Nee, geef me dan de Ace Attorney-serie maar. Dankzij de schrijfkunst van Capcoms meesterverteller Shu Takumi zijn de verhalen in Ace Attorney aanhoudend spannend, vol kleurrijke personages die altijd diepere achtergronden verbergen, inclusief verrassende plotwendingen die toch heel logisch voortvloeien uit de aangereikte informatie, en met een ongelooflijk goed gevoel voor timing verteld.
Het is dus goed nieuws dat Shu Takumi het overkoepelende verhaal van Professor Layton vs. Phoenix Wright heeft geschreven, ook al heeft hij daarbij misschien iets te veel respect voor de Layton-serie getoond.



Wacht even

Jawel, je komt ze óók in dit spel weer tegen, typische Layton-elementen als die mysterieuze brief, de vreemde stad en de platte personages die je lukraak puzzels voor de voeten smijten. Wat ook een beetje tegenvalt, is dat de speelstijlen van Layton en Ace Attorney niet écht door elkaar zijn gehusseld; je speelt vrij letterlijk eerst een stukje puzzelavontuur in de stijl van Layton, dan een stukje rechtbankdrama in Ace Attorney-stijl, dan weer een stukje puzzelavontuur, enzovoort.
Gelukkig worden al deze spelfragmenten kundig, sluitend en boeiend verbonden door het overkoepelende verhaal, dat wordt gestuwd door de ontwikkelingen rondom één prachtig personage: het meisje Maeve, dat wel eens een heks zou kunnen zijn.
Misschien nog wel mooier dan het overkoepelende verhaal zijn de subverhaaltjes rondom de kleurrijke personages uit het Ace Attorney-universum, zowel binnen als buiten de rechtbank. En natuurlijk de botsingen tussen Layton en Phoenix.
Laat ik een klein stukje verhaal verklappen: wanneer Phoenix in Labyrinthia verzeild raakt, denkt hij om een of andere reden dat hij een bakker is. Maar dan wel van het soort dat plots hard op tafel slaat, met een priemende vinger naar klanten wijst en 'Wacht even!' in hun gezichten schreeuwt.
Mijn vrouw vroeg verbaasd: zit je nou hardop te lachen om een spel? Dat was inderdaad lang geleden.

> **weetje • weetje**
> *De game is weer op grondige en liefdevolle wijze naar het Nederlands vertaald, inclusief ingesproken stemmen. Als je dat niet trekt, kun je bij de systeeminstellingen van je 3DS de taal veranderen naar Engelse teksten en stemmen. Duits is ook een optie.*

Heksenprocessen

Volgens mij heb ik in een review nog nooit zo veel geluld over het verhaal, dus laten we het eens over de gameplay hebben. Nou ja, de gameplay van de Layton-secties ken je natuurlijk wel; een beetje van hot naar her lopen, met platte personages praten en puzzels oplossen. De spannendste momenten zitten 'm uiteraard in de rechtbankdrama's die we kennen uit de Ace Attorney-serie - dit keer zijn het trouwens heksenprocessen, en ze werken nét iets anders.
Zoals gebruikelijk kun je getuigen onder druk zetten en bewijsstukken presenteren die in tegenspraak zijn met hun verklaringen, maar dit keer moet je soms ook meer dan één getuige tegelijk aan je kruisverhoor onderwerpen, en altijd rekening houden met de regels van de heksenmagie.
De (mogelijke) rol van deze magie geeft de rechtbankdrama's een nieuwe impuls, maar vrees niet: zonder dat dit ten koste gaat van de ratio en deducties die bij Ace Attorney's logica horen.

> **"Of je nu fan bent van Layton of van Ace Attorney: hier ga je je uitstekend mee vermaken."**

Wat de gameplay betreft, is het misschien jammer dat er wat leuke dingen uit beide series ontbreken, zoals de minigames uit de Layton-serie en de scènes waarin je bewijsmateriaal moet verzamelen uit de Ace Attorney-serie, maar aan de andere kant blijft de game zo wel lekker gefocust. Als die dingen niet uit de formule waren gesneden, had het allemaal misschien wel iets té versnipperd en overvol gevoeld.

Grootse eenheid

Stoor je niet te veel aan mijn kritiek op de Layton-serie. Die kritiek is vooral analyserend en vergelijkend ontstaan, en deed weinig afbreuk aan mijn beleving van dit spel, dat door zijn omvang en rijke content eigenlijk voelt als twee spellen in één - eentje best vermakelijk, de ander briljant - maar dat ik tegelijk ook wel degelijk als een grootse eenheid heb ervaren.
Zoals gezegd heb ik zelfs de saaiste Layton-stukken gretig doorgespeeld, immer nieuwsgierig naar wat zou komen, en hoopvol uitkijkend naar weer zo'n formidabel rechtbankdrama en de bevredigende climax van zowel het vertelde als beleefde verhaal. Dat die climax ruim dertig uur op zich liet wachten, vond ik helemaal niet erg - en geloof me, dat wil wat zeggen over de kracht van het Verhaal. Zeker uit de mond van iemand als ik, die beweert niet zo'n fan van verhalen in videogames te zijn. ✪





SCORE 89

Of je nu fan bent van Layton of van Ace Attorney: hier ga je je uitstekend mee vermaken. Heb je nog nooit iets van die series gespeeld, dan ben je na het voltooien van deze crossover ongetwijfeld fan van beide heren geworden - maar van Phoenix iets meer dan van Layton.

JURJEN



De game is zo'n tien uur langer dan gebruikelijk bij de games van Layton en Ace Attorney.

30 UREN



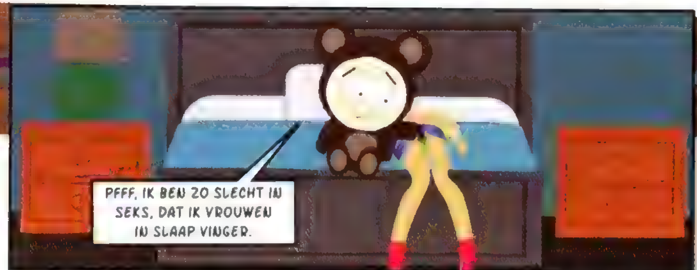
BASICS

ADVENTURE
CAPCOM / LEVEL-5 / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

SOUTH PARK THE STICK OF TRUTH



Wouter gaat naar South Park om zichzelf een tijd te hebben. Om te kijken of hij daar effe kan ontspannen, z'n zorgen achter kan laten. Want hey, je kan er genoeg parkeren en mensen zeggen er 'MOI BUUM!' Bovendien wonen er wat vrienden van 'm...



Ik weet het nog goed, het was 1997 en ik zat met een stel vrienden bij een vriendin van me die rijke ouders had, dus konden die zich fancy dingen veroorloven zoals de betaalde televisiezender Canal+. En daar was een heel grappige, gloednieuwe en extreem edgy tekenfilmserie te zien over keihard vloekende kindertjes die extreem lullig geanimeerd waren. Ik denk dat ik nog nooit zo hard gelachen heb als toen, tijdens mijn eerste kennismaking met South Park.
Goed, ik was hoogstwaarschijnlijk flink onder de invloed van da grass, want dat was ik in die periode van m'n leven altijd (dat gezegd hebbende: don't do drugs, drugs are bad, m'kay?), maar de complete absurditeit, de extreem hoge mate van grofheid in combinatie met die achterlijke kutpoppetjes... fuck, wat bleef ik hangen in een oncontroleerbare, schier oneindige lachstuip. Die littekens in m'n mondhoeken? Die zijn van toen.

AWESOME-O?

Goed, bovenstaande vertel ik niet om te bewijzen dat ik waardig ben om South Park: The Stick of Truth te reviewen, maar simpelweg om te benadrukken hoe fucking oud ik ben en hoe lang Matt Stone en Trey Parker hun geesteskind al meegaat. Zeventien seizoenen, zeventien fucking jaar, het is echt ongelooflijk.
Maar in al die tijd, na vele gamegerelateerde afleveringen (Guitar Queer-O, Make Love, Not Warcraft, Go God Go en Informative Murder Porn bijvoorbeeld) en honderden verwijzingen (Okama Gamesphere, Chinpokomon, Rehab Hero, etc.) is er eigenlijk nog nooit een onmisbaar videospel gemaakt van deze franchise. Een matige Tower Defense titel, een crappy rallygame; zoveel creativiteit als er in de serie zit, zo weinig inspiratie is er in de games gedouwd.



Dus hoeveel hoop moeten we stoppen in een South Park titel van een ontwikkelaar die eigenlijk de vuilnisman van het RPG-genre is? 'Laat die ouwe troep maar staan, Obsidian haalt het wel op.' Is het Super Fun Time om The Stick of Truth te spelen, of is het meer alsof je aangerand wordt door Steven Spielberg en George Lucas? Het antwoord vind je in de volgende kaders...

UNICORN STAMPEDE

Kenny is een van je buddies en zal je op een gegeven moment bijstaan in de strijd tegen Gingers, Dark Elves en The Homeless. Je kan hem een Unicorn Stampede move laten doen en als je daarbij niet de orders van de QTE opvolgt, wordt het mannetje in z'n oranje parka ge-Shish Kebabed op de hoorn van zo'n aanstormende eenhoorn. LOL!



Dus: De turn-based battles zitten vol met humor en vereisen goede timing van de speler, waardoor ze lekker lang leuk blijven! Oké, ze zijn vaak een beetje te makkelijk, maar gelukkig kan je bepaalde battles ook ontlopen door vijanden af te maken voordat de (niet random) encounter plaatsvindt. Laat vanaf een veilige afstand bijvoorbeeld een prikbord op hun hoofden flikkeren, elektrocuteer ze of laat een scheet bij een vuurtje en steek ze in de hens. 'To the lake of fire you shal go-ah!'

Toepasselijke quote: 'Attention shoppers! Outside today, we have a cripple fight. Cripple fight, outside!'

"Een Powdered Donut Pancake Surprise!"



ANTONIO BANDERAS LOVE DOLL

Zoals het een goede RPG betaamt, zal je letterlijk honderden, zo niet duizenden items verzamelen in TSoT. Een groot deel daarvan is junk die je meteen door kan verkopen, maar bijna elk stukje troep is een mini-easter egg die naar iets uit South Park verwijst.

Zo vind je in de kamer van Cartman z'n moeder een Antonio Banderas Love Doll, is er in elke badkamer wel een Cherokee Hair Tampon te scoren en kan je in de bios (waar Asses on Fire 2 wordt gedraaid) een Terrance en Phillip action figure van onder de stoelen vandaan halen. Maar ook nuttige voorwerpen, zowel cosmetische items als armor en wapens, zijn bijzonder gniffelwaardig, met als hoogtepunt de Chinpokomon collectables. Wie wil er nou geen Velicorapstar hebben!?

Dus: Op de radio hoor je de smooth tracks van Chef en het Sexual Harassment Panda liedje, elke hoofdrolspeler heeft op z'n slaapkamer letterlijk een kast vol met South Park memorabilia, je kan alle inwoners van Park County als friend op je Facebook verzamelen: Stick of Truth zit zo royaal vol met fanservice, dat zelfs de Arkham-trilogie er niets bij vergeleken is!

Toepasselijke quote: 'I wanna make love to you woman, I wanna lay you down by the fire!'



JONGENS, INEENS SNAP IK WAAROM ZEEHONDEN ALLEEN IN ZOUT WATER LEVEN! OMDAT ZE VAN PEPER DE HELE TIJD GAAN NIEZEN.

ONTDEK SOUTH PARK

The New Kid aka Sir Douchebag (jij dus) kan vrijelijk door het winterse bergdorpje South Park heen wandelen, van het arme gedeelte bij het spoor waar de McCormicks wonen, tot aan het rijke gedeelte in het noorden waar je Token Black z'n mansion kunt vinden. Je kunt bijna elk huis binnen gaan op zoek naar collectables en andere spulletjes, maar ook aan City Wok en Skeeter's Bar een bezoekje brengen om een sidequestje op te pikken.

Dus: De wereld van TSoT is zeker niet Skyrim-groot, maar zal je absoluut geruime tijd aan het exploreren houden. En net als je denkt dat je alles wel gezien hebt, steek je de grens over...

Toepasselijke quote: 'We don't take kindly to your types around here.'





weetje • weetje
Check nog meer reviewness van South Park: TSoT op www.pu.nl/StickofTruthReview

JEZUS MET EEN MACHINEGEWEER

Wat is een turn-based RPG zonder summons? Inderdaad, als een editie van Crack Whore zonder Cartman z'n moeder op de cover! Dus krijg je als beloning voor sommige sidequests de beschikking over oproepbare characters, die allesvernietigende moves loslaten op je vijanden. Ik zal niet te veel verraden, want elke gespoilde summon is een verrassing minder, maar de titel van dit kader zegt al iets over het niveau.

Dus: Natuurlijk zit er humor in South Park die heel af en toe een bulderend gelach oproept, maar niet heel vaak. Je zult veel grinniken, maar het komt nooit tot een uitbarsting van "OH NO HE DIDN'T!!' zoals op het einde van de Scott Tenorman Must Die episode. En nooit dat je vol ontzag bent over hoe goed het bedacht is, zoals bijvoorbeeld in de trilogie beginnend bij Black Friday, die overigens dient als briljante proloog voor The Stick of Truth. Maar grappig, dat is het zeker!

Toepasselijke quote: 'So Jesus died and then three days later he had an erection.'



SCORE 83

Dat TSoT vol zou zitten met referenties naar zeventien seizoenen vol scherpe en grove South Park-humor, maar het op technisch gebied weinig indruk zou maken, dat had iedereen al zien aankomen. Echter, het feit dat het ook nog qua gameplay goed in elkaar zit, dat is een Powdered Donut Pancake Surprise!

WOUTER



Je kunt deze game nog net effe uitspelen voordat Bebe's boobs destroy society.

12 UREN



BASICS

RPG
OBSIDIAN / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

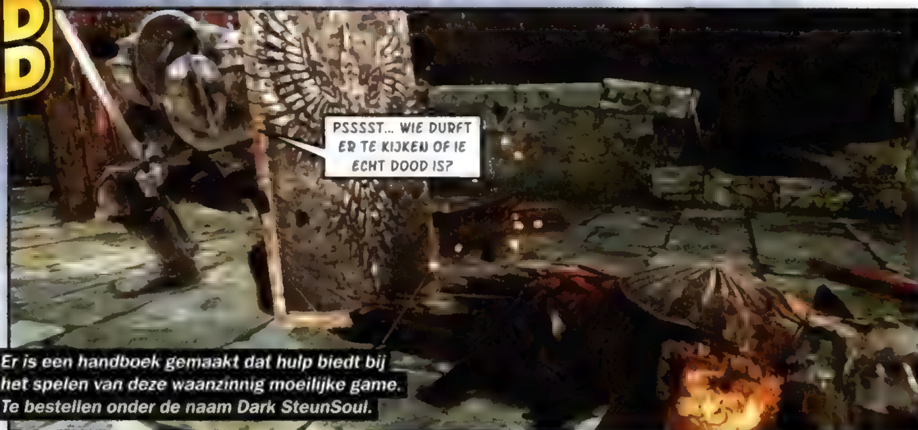
DARK SOULS II

Toen we Samuel vroegen wat hij leuker vond, naar Tokyo gaan of Dark Souls II reviewen, wist ie effe niet wat hij moest antwoorden. Het feit dat ie daar alleen al over moest nadenken bewijst hoeveel deze jongen van de Souls-games houdt

GOLD AWARD

REVIEW

XBOX 360 PS3



Er is een handboek gemaakt dat hulp biedt bij het spelen van deze waanzinnig moeilijke game. Te bestellen onder de naam Dark SteunSoul.

In 2011 mocht ik Dark Souls reviewen. Voorganger Demon's Souls had ik toen nog niet gespeeld en er was (nog) geen gigantische Dark Souls-community om mij een beetje de weg te wijzen.

Ik had drie dagen om te spelen en moest daarna de tekst inleveren. Na zo'n twintig uur aankloten wist ik eindelijk de twee Gargoyles te verslaan en de eerste kerkbel te luiden, en ging toen, super enthousiast maar uitgeput, de review schrijven. Ik gaf het een 91. Nog geen jaar later reviewde ik Dragon's Dogma van Capcom, een eveneens geweldige actie-RPG die iets makkelijker was dan Dark Souls. Ik speelde als een baas, vond mezelf een gamer van jewelste, en gaf het een 95; nog altijd de hoogste score die ik een game ooit heb gegeven.

Waarom ik dit vertel? Omdat ik nu ouder, wijzer en meer ervaren ben, en zie dat ik een fout heb gemaakt. Dragon's Dogma: Dark Arisen (de uitgebreidere versie) heb ik gelukkig al het 'juistere' 89 gegeven, maar het was juist Dark Souls dat die 95 verdiende. Die game heb ik ondertussen drie keer uitgespeeld en in mijn top drie favoriete games aller tijden staan.

Naakt

Je hebt uiteraard al naar de score gekeken, dus ik hoef niet meer op natuurlijke wijze naar een climax toe te schrijven, vooral niet na die eerste alinea. Dark Souls II is beter dan Dragon's Dogma, beter dan Dark Souls, beter dan Demon's Souls, en beter dan elke andere actie-RPG ooit gemaakt.

Ik heb net het einde van de game beleefd en ik moet alle emotie nog even verwerken, maar er is een grote kans dat dit m'n nieuwe op één na favoriete game aller tijden is geworden (Resident Evil 4 blijft immers nog altijd untouched, bitches).

Het is alles wat Dark Souls zo'n hit maakte, maar beter in bijna elk opzicht. Het is uiterst simpele combat (twee aanvalsknoppen) dat door de onvergeeflijke kunstmatige intelligentie van de vijanden en een overdaad aan wapens, uitrusting en magie een ongekende diepgang krijgt.

Daarom is Dark Souls, en ook dit deel weer, voor zoveel mensen de perfecte 'onbewoond eiland' game; je kunt de game zo vaak herspelen als je wil, op zoveel manieren als je wil, zonder dat het gaat vervelen. Je kunt het spelen als een tovenaar. Als een vuurmanipulator. Als barbaar. Als wapenexpert. Als projectielliefhebber. Als naakte holbewoner met een stok. Et cetera, et cetera, et cetera.

Minder complex?

Vorig jaar was ik nog bang dat dit vervolg te toegankelijk zou worden, maar de game lijkt zelfs moeilijker dan zijn voorganger, in ieder geval qua combat.

Schilden zijn minder goed geworden, aangezien het breken van je guard je nu veel langer kwetsbaar laat zijn voor een tegenaanval en secundaire effecten (zoals bloed en gif) er nu doorheen gaan. De meeste schilden beschermen niet eens honderd procent tegen schade, kun je nagaan. Maar dat is puur omdat de game wil dat je ook bedreven raakt in andere vormen van verde-

INGEMAAKT DOOR EEN RAT

Dark Souls II bevat een grote selectie aan angstaanjagende bazen, die telkens je verwachtingen aan diggelen slaan en je dwingen om creatief en geduldig te werk te gaan.

Wie duo Ornstein & Smough uit deel één onmogelijk vond, zal het in z'n broek doen tegenover de drie gouden Sentinels, bijvoorbeeld. En in Black Gulch mag je het opnemen tegen een gigantische, rottende slager die samengesteld is uit honderden zombielichamen. Ew.

Zelf vond ik het grappig dat the Iron King, een gigantische lavademoon van niveautje World of WarCraft, mij slechts drie pogingen kostte, terwijl ik twee uur vastgezeten heb bij een gigantische rat met z'n vier giftige babyratten. Oh, Dark Souls.

weetje • weetje

Je kunt in de game een broek vinden waarmee je de achterpoten van een kat krijgt. Hiermee loop je minder schade op als je van een grote hoogte valt. Dikke win.



Zo'n lange stok hadden wij thuis vroeger ook. Toen bestond de afstandbediening nog niet.



digen, zoals rollen, parryen of (het verbeterde) dual-wielden. Dark Souls II is moeilijker maar toch minder frustrerend, omdat het dingen doet puur om jou iets te leren, als een strenge maar liefhebbende ouder. Het is eveneens minder frustrerend omdat je nu vanaf moment één kunt teleporteren naar de bonfires die je bezocht hebt én de bonfires dichter in de buurt zijn van de vernietigende bazen. Ook kun je nu je gebruikte ervaringspunten in andere statistieken droppen als je dat wil, dus een New Game beginnen voor een compleet ander personage is niet meer nodig. En het upgraden van wapens is minder complex geworden. En de covenants - die de geweldige PvP-multiplayer leuker maken - worden beter uitgelegd. Álles wordt iets beter uitgelegd. Godzijdank.

weetje • weetje

De statistieken zijn veranderd. Hoeveel je kunt dragen, wordt bijvoorbeeld niet meer bepaald door Endurance, maar door z'n eigen statistiek. Deze veranderingen zorgen voor uniekere en meer gevarieerde speelstijlen.

Stront van de muren

De nieuwe wereld Drangleic is ook in bijna elk opzicht toffer dan Lordan. Dark Souls 1 had een paar van de beste gebieden in de geschiedenis van gaming, maar ook een paar van de meest verschrikkelijke, zoals Lost Izalith. Van die gebieden die vanwege tijdgebrek waren afgeraffeld.

De gebieden in Drangleic zijn echter stuk voor stuk van de hoogste kwaliteit. Er is zelfs een duister piratendorpje met een haven, een ondergrondse kathedraal omringd door lava en je vindt de prachtigste ruïnes ooit. Wanneer je in de tweede helft van de game door de bliksem en de regen naar het gigantische Drangleic Castle loopt, doe je dat vol ontzag; zo magistraal, organisch en ongeforceerd is het level design. Zelfs The Gutter (het Dark Souls II-equivalent van het gehate Blighttown) waar je de stront letterlijk van de muren ziet druipen, is een geweldig level, puur omdat het je leert met fakkels om te gaan.

Dark Souls 1 had wellicht een gevarieerder kleurenpalet (dit vervolg voelt duisterder en depressiever) en stiekem denk ik dat geen enkel gebied in Dark Souls II de magie van mijn geliefde Undead Burg en Undead Parish evenaart, maar Drangleic is kwalitatief consistenter. Chapeau, From Software.

Pile of Shame

Het grootste probleem dat ik als gamer heb, is dat ik geen game kan herspelen zonder schuldgevoel. Mijn Pile of Shame (de stapel games die ik nog niet geprobeerd heb) is namelijk immens, dus hoe kan ik het herspelen van een 'gouwe ouwe' naar mezelf rechtvaardigen als er nog zoveel shooters en dergelijke zijn die schreeuwen om mijn aandacht?

Bij Dark Souls II heb ik dat probleem niet. Als ik Dark Souls II speel, voelt het namelijk alsof ik de enige game speel die er toe doet. Nee, dan voelt het alsof ik alle games tegelijk speel. Dark Souls II is een kunstwerk, om meer redenen dan ik kan uitleggen in twee pagina's, maar waarschijnlijk het meest omdat het twee boodschappen op de meest verslavende manier mogelijk in de achterkant van je schedel weet te drukken. De eerste is: 'Het leven is zwaar en je zult uiteindelijk sterven.' De tweede is: 'De dood maakt niets uit. Het enige wat uitmaakt, is wat je hebt bereikt terwijl je leefde.' De Souls-serie wordt vaak aangehaald vanwege de moeilijkheidsgraad en de honderden keren dat je daardoor sterft, maar Dark Souls II is eigenlijk een ode aan het leven. Aan het menselijke. Aan de ziel. ✪

"De beste actie-RPG ooit gemaakt."







SCORE 96

Je zult skills nodig hebben. En geduld. En een ongekende passie voor videogames. Als je die dingen hebt, dan is dit jouw game van het jaar. Misschien zelfs je favoriete game ooit, die je blijft spelen tot de volgende Souls-game uitkomt.

SAMUEL



Als ervaren Souls-speler heb ik er een dikke veertig uur over gedaan. Beginners gaan (minstens) het dubbele nodig hebben.

40-80 UREN



BASICS

ACTIE-RPG
FROM SOFTWARE / BANDAI NAMCO GAMES
1 SPELER
OUT NOW



YOSHI'S NEW ISLAND



Niet omlaag kijken, niet omlaag kijken, niet omlaag kijken... O. Nou heb je het toch gedaan. En dus gezien dat onze Nintendo-fan Jurjen de nieuwe Yoshi een verrassend laag cijfer geeft. Hij legt het graag uit, in de hoop dat hij niet verkeerd begrepen wordt.

REVIEW 3DS

Begrijp me niet verkeerd, ik ben en blijf een Nintendo-fan. Maar wel een Nintendo-fan die beseft dat het leven nooit meer zo goed wordt als in de jaren negentig. Dat was de beste tijd om een Nintendo-fan te zijn, een tijd waarin Nintendo steeds weer voor verrassingen en vernieuwende gameplay zorgde in kleurrijke en avontuurlijke spellen die speciaal voor de Nintendo-fans waren gemaakt. En een tijd waarin Nintendo's sequels geen slappe aftreksels waren, maar dingen die de originelen voorbij streefden en soms zelfs deden vergeten. De tijd van originelen als Super Mario Kart en Pilotwings, en sequels als Super Metroid, A Link to the Past en Yoshi's Island.
Yoshi's Island was het vervolg op Super Mario World, maar tegelijk zo anders en bijzonder dat het een heel nieuwe franchise leek. En eigenlijk ook is geworden.
Wat dat betreft staat Yoshi's New Island voor alles wat er goed was aan het Nintendo van de jaren negentig, en mij wat minder bevalt aan het huidige Nintendo.

Poochy

Begrijp me niet verkeerd, er zitten zeker vermakelijke momenten in Yoshi's New Island. Ik vind het leuk om met eieren op vraagtekens te schieten, waardoor geheimen zich openbaren. Ik vind het leuk dat Yoshi soms in speciale voertuigjes transformeert, en je hem in die vorm door hindernisbanen moet loodsen. Ik vind het leuk dat het spel lekker makkelijk is, totdat je de uitdaging aangaat om in elk level alle tien sterren, twintig rode munten en vijf bloemen te scoren, iets wat nodig is om extra levels te ontgrendelen.
Ik hou van het relatief lage speltempo, de kindertekeningachtige vormgeving en muziekdoosachtige melodietjes, die allemaal goed passen bij het kleuterschoolachtige sfeertje van het spel. Het hondje Poochy is ook al zo schattig.

"Werkelijk alles wat er ook maar een béétje leuk aan is, zat ook al in het origineel uit 1995."






Yoshi eet 't liefst wormen en bloemen, daarom is ie ook zo dol op madenliefjes.

Alleen zat het hondje Poochy ook al in het origineel, net als alle andere dingen die ik hierboven noemde.

Lachen

Begrijp me niet verkeerd, er zitten wel degelijk nieuwe dingen in Yoshi's New Island. De levelontwerpen zijn nieuw. Tamelijk kut en voorspelbaar, maar ze zijn nieuw. Belangrijkste vernieuwing is dat je nu ook met enorm grote eieren kunt schieten. Die eieren gaan dwars door muren heen. Lachen! Ja, dat is lachen. Tenminste, als je zeven jaar oud bent. Kijk toch eens hoe stoer ik ben, hoe krachtig mijn ei door muren gaat, lachen! Zucht. Lachen om niet te hoeven huilen, jongens.

In de vorige sequel op Yoshi's Island (Yoshi's Island DS uit 2006) moest je naast Baby Mario ook nog Baby-versies vervoeren van Peach, Donkey Kong en Wario, guitige figuurtjes met elk unieke eigenschappen. De levelontwerpen waren toen ook best interessant, omdat ze verticaal over de twee schermen van de DS waren uitgesmeerd. Dergelijke vernieuwingen waren net genoeg om mij het gevoel te geven iets nieuws te spelen. Een gevoel dat ik in Yoshi's New Island ernstig heb gemist.

weetje • weetje
Yoshi's New Island is ontwikkeld door Arzest, een Japanse studio die in 2010 is opgericht door ex-leden van Artoon en sindsdien weinig bijzonders heeft verricht.

Ergernis

Begrijp me niet verkeerd, ik wil niet beweren dat élke game innovatief en vernieuwend moet zijn. Ik kan me namelijk uitstekend vermaken met de zoveelste, nauwelijks vernieuwende Mario, Kirby, Donkey Kong of Mario Kart, en ik weet dat veel mensen zich ook met de zoveelste FIFA en Call of Duty vermaken. Toch heb ik me met deze nieuwe Yoshi nauwelijks vermaakt.
Is dit spel dan echt zo slecht? Waarschijnlijk niet. Maar werkelijk alles wat er ook maar een béétje leuk aan is, zat ook al in het origineel uit 1995. En daardoor overheerste tijdens het spelen bij mij vooral de ergernis. Terwijl een Yoshi-spel mensen toch blij zou moeten maken.
Misschien begrijp ik het allemaal niet helemaal, maar ik vind dit product zo laf en voorspelbaar als Nintendo in de jaren negentig dapper en verrassend was.

SCORE 40

Waarom heeft Arzest dit zo gemaakt? Durfden ze qua vernieuwingen werkelijk niet verder te gaan dan dat reuzenei? Hebben ze van Nintendo opdracht gekregen zo dicht mogelijk bij het origineel te blijven? Ik begrijp het gewoon niet.

JURJEN



Een matige gamer kan binnen zeven uur het eindbeeld bereiken. Maar compleet voltooien vereist enige skills en minstens zestien uur.

7-16 UREN



BASICS
PLATFORMER
ARZEST / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

FINAL FANTASY XIV A REALM REBORN

Final Fantasy XIV werd ooit geboren als een gedrocht van een game, maar sinds de re-launch is het een uiterst vermakelijke MMORPG geworden. Florian duikt nog één keer Eorzea in om te kijken of de PS4-editie de ultieme versie is.

REVIEW | PS4


Uit deze tijd stamt de uitdrukking 'kop-staart-botsing'.

Met 2 miljoen spelers, 6,7 miljoen characters en dik 400 miljoen uur gameplay op de klok mogen we wel zeggen dat Final Fantasy XIV toch nog een succes is geworden. Na de slappe launch op de PC in 2010 gooide Square Enix het roer volledig om en dat heeft uiteindelijk een vette MMO opgeleverd waar PC- en PS3-gamers al een half jaartje van kunnen genieten. A Realm Reborn komt nu ook nog naar de PlayStation 4, en deze versie heeft aardig wat voordelen!

REMOTE PLAY

In een goede MMORPG steek je graag veel vrije tijd, en A Realm Reborn maakt dat wel heel gemakkelijk door de PS Vita Remote Play ondersteuning. Je kunt de game dus altijd spelen, zelfs als je effe geen toegang hebt tot je tv. Maximale voeding voor je verslaving, wat wil je nog meer?



TOUCHPAD

Speel je een MMO het liefst met muis en toetsenbord? Op de PS4 is dat geen probleem door de volledige ondersteuning. Sterker nog, je hebt door het touchpad op de PS4-controller helemaal geen muis nodig! Een ingebouwde muis op je controller is geniaal voor dit soort games.



PS3-GAMERS STAPPEN GRATIS OVER

Als je de game al op de PC speelt, is de overstap naar de PS4 wat minder logisch, maar PS3-gamers met een PS4 hebben geen reden om niet over te stappen. De game kun je namelijk gratis downloaden voor de PS4 en al je data en characters worden netjes overgezet. Je gaat gewoon verder waar je gebleven was!



"Het beste uit de PC- en PS3-versie levert in een next-gen jasje de ultieme uitvoering van een MMO op."

VETTE GRAPHICS

Het gaat in een MMORPG vooral om de verslavende gameplay, maar het oog wil ook wat, toch? A Realm Reborn ziet er op een monster PC altijd nog het vetste uit door de nóg hogere resolutie, maar ik kan je vertellen dat de game ook prachtig oogt op de PS4 in 1080p. Het komt verdomd dicht bij de grafische kwaliteit van de PC, en dat op je oversized tv!



HUH? WAT VOEL IK NOU TEGEN M'N VOET STOTEN?

SORRY... BESCHOUW HET MAAR ALS EEN COMPLIMENT.

BÈTA

Square heeft twee open bèta tests gepland staan voor de PS4, zodat je helemaal gratis de game even kunt proberen. De eerste bèta liep tot 3 maart (zonder character import). Ook werd alle data gewist na deze test.
De tweede bèta test loopt van 4 april tot 7 april en dan is character import wel een optie. Ook blijft alle data intact en wordt naar de definitieve server verplaatst.

PRE-ORDER

Als je een pre-order plaatst, mag je iets eerder aan je avontuur beginnen dan de rest van de spelers. De release staat op 14 april, maar gamers met een pre-order kunnen al drie dagen daarvoor aan de slag. Dit geldt ook voor de mensen die de PS3-versie al hebben, maar hoe dat precies werkt, maakt Square later bekend.

KOSTEN

A Realm Reborn kost 35 euro of is gratis als je al in het bezit bent van de PS3-versie. De maandelijkse kosten zijn 13 euro. Je hoeft geen PlayStation Plus member te zijn.

SCORE 86

Square Enix heeft het beste uit de PC- en PS3-versie van A Realm Reborn gepakt en in een next-gen jasje gestopt voor de PlayStation 4. Het levert de ultieme uitvoering op van een MMO die eindelijk echt een aanrader genoemd mag worden.

FLORIAN



Bij honderd uur begin je net lekker warm te draaien.

100+ UREN



BASICS

MMORPG
SQUARE ENIX
5000 SPELERS PER SERVER
14 APRIL 2014

OOK GESPEELD

OMDAT WE GEEN ENKELE GAME LATEN ONDERSNEEUWEN

REN, SPRING EN VOEL DE BEAT!



Titel: Sound Ride
Platform: iOS
Prijs: Gratis



Hier op de redactie kijken we reikhalzend uit naar de nieuwe game van Harmonix: Chroma. Het wordt een Quake-achtig schietspel waarbij het ritme van de muziek tevens het ritme van het schieten dicteert. Een briljante vondst waar we helaas nog wel even op moeten wachten.
Games waarbij muziek een rol speelt in de gameplay zien we te weinig. Lumines was zo'n fijn spel en ook Sound Ride stoeit met dat idee. Ik zeg bewust 'stoeit', want hoewel **de retro-hipster vormgeving** past in het huidige klimaat van... eeh... retro-hipster vormgegeven indie-titels en de muziek in Sound Ride het spel wel degelijk meerwaarde geeft, is het voornamelijk omlijsting in plaats van verdieping.



Sound Ride is een 2D sidescroller - of moet ik zeggen 2D soundscroller (hahaha!) - waarbij je van links naar rechts door het beeld rent en springt, onderweg ravijnen, bewegende platformen, stekelige voorwerpen en monstertjes ontwijkend. Hoe meer je door kristallen rent, hoe meer instrumenten er bij de soundtrack komen en hoe gelaagder de muziek klinkt.
De besturing is tricky, want hoe langer je de springactie aanhoudt, hoe hoger Kiwi (het hoofdrolspelertje) springt, maar het verschil tussen een lage en een hoge sprong is bijna niet te timen.
Desalniettemin zorgt de muziek van Sound Ride ervoor dat deze voor de rest nogal standaard ren- en springgame net boven de middelmaat uitstijgt.

SCORE:



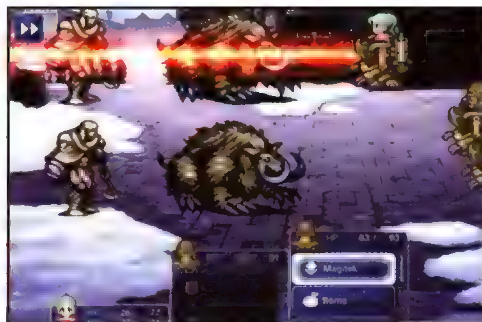
OPNIEUW IN AANRAKING MET EEN KLASSIEKER



Titel: Final Fantasy VI
Platform: Android / iOS
Prijs: € 14,49

Volgens velen is Final Fantasy VI de beste JRPG ooit gemaakt. Mocht je als Final Fantasy fan deze game nog nooit hebben gespeeld, dan moet je dat als de sodemieter alsnog gaan doen. Doe dat alleen niet op de tablet!
Final Fantasy VI sloeg twintig jaar geleden in als een bom. Square zette een epische RPG neer met memorabele characters en een steengoed verhaal. Iets wat in die tijd nog nooit in die mate was vertoond. Het knapste is nog wel dat de game ook nú nog fantastisch is.

FFVI is eindelijk beschikbaar voor Android/iOS en in eerste instantie sprong ik een gat in de lucht. **Het idee dat je nu altijd de vetste RPG ever bij je kunt hebben, is awesome!** De heerlijke old skool turn-based battle gameplay is prima geschikt voor onderweg en de aanpassingen in het vechtsysteem, zoals de auto-battle optie, zijn helemaal op z'n plaats op een mobiel platform.
Turn-based vechten via een touchscreen werkt in FFVI verrassend goed, maar visueel slaat Square de plank een beetje mis met deze heruitgave, want na de (op zich noodzakelijke) grafische poetsbeurt hebben we ineens te maken met een compleet andere stijl. Het is alsof de pixels zijn uitgesmeerd over de characters en de omgevingen, en dat geeft het geheel een cartoony look. Alsof je naar uitgesneden karton zit te kijken! Persoonlijk vind ik dat jammer, maar daar wen je na een tijdje nog wel aan.





Wat deze versie van FFVI wel echt verziekt, is de besturing. Door het gebrek aan knopjes, en dus feedback, is gamen op een touchscreen al minder fijn dan met een controller, maar **de besturing in FFVI is echt volkomen kut.** In de battles is het

DE BARBAAR VAN HAMELEN



Titel: Bardbarian
Platform: iOS
Prijs: € 0,89



Bardbarian is een variant op Tower Defense, die zich onderscheidt doordat je eenheden niet in vaste posities staan, maar ze de held Bard als ratten volgen. Deze krijgers, boogschutters, tovenaars, robots en andere volgelingen bestrijden automatisch de demonen waar je Bard naartoe sleept. Zo bescherm je het dorp tegen de golven vijanden die van rechts komen om het kristal aan de linkerkant te vernietigen. Het werkt en voelt goed, [illegible]

Sympathiek zijn het feit dat de krijgers het rockende gitaarspel van Bard volgen, de algemene toonzetting met fraai, stripboekachtig artwork, en ludieke power ups zoals **een kotsende dorpsbewoner** en een hondje dat automatisch gedropte munten pakt.

Minder sympathiek is het feit dat je nogal wat van die in-game munten nodig hebt om de power-ups te kopen die zijn vereist om voorbij eindbazen te komen. Je weet als iOS-gamer inmiddels wat dat betekent: veel herhalen, grinden en sparen... of, jawel, de portemonnee nog een keer trekken. [illegible]

SCORE:



JE LAATSTE DATE MET ELLIE

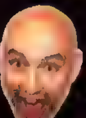




Je zult waarschijnlijk een dubbel gevoel over houden aan Left Behind... Niet alleen omdat dit de laatste DLC is van The Last of Us, en dus het officiële afscheid van de game, maar ook omdat vijftien euro wel erg duur is voor een avontuurtje van drie uur, hoe emotioneel, onwaarschijnlijk mooi en compleet onvergetelijk het ook is.

Lees meer: www.pu.nl/LeftBehindReview

ROOK, MAAR MINDER VUUR



Een review van een episodische game waarvan het verhaal zo belangrijk is, dat de rest eigenlijk in het niet valt... het blijft een lastige opgave.
Bottom line bij episode 2 van The Wolf Among Us: de sfeer is weer ijzersterk, maar de gameplay blijft een tikkeltje achter. Toch moet je Smoke & Mirrors spelen, al is het zeker een stapje terug na die ijzersterke start van 'Faith'.

Lees meer: www.pu.nl/TheWolfAmongUsEp2Review



geen probleem, maar zodra je even moet rondlopen word je knettergek.
Je kunt lopen door je vinger op het scherm te plaatsen en een kant op te slepen. Het is op zich de meest logische besturing voor dit soort games, maar er zit zó'n vertraging tussen wat je doet en wat er op het scherm gebeurt, dat je regelmatig de verkeerde kant op gaat óf te ver loopt. Soms kom je zelfs vast te zitten tussen alle invisible walls die de game rijk is. Combineer dit met random encounters en de fun is ver te zoeken.

Als je echt alleen een mobiele telefoon of tablet tot je beschikking hebt, oké dan moet je deze uitvoering van Final Fantasy VI toch maar aanschaffen. Beter doe je dat echter op een van die honderdduizend andere apparaten waar ie beschikbaar voor is. **Het is en blijft per slot van rekening een geniale game.**

SCORE 60

TRAAGSTE FPS OOIT





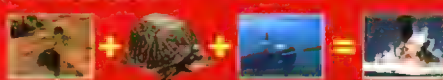
Titel: Steel Diver: Sub Wars
Platform: 3DS
Prijs: Gratis / Premium € 9,99

Nee. Steel Diver is niet de naam van Samuels nieuwe metalband, maar van een van de schaarse pogingen die Nintendo sinds 2010 heeft gedaan om met een werkelijk nieuwe franchise te komen. Toch bleek dit side-scrolling duikbootspelletje in 2011 te oppervlakkig om een voldoende in PU te scoren, en ook qua verkopen werd het een dieptepunt in de geschiedenis van Nintendo.
Februari 2014 dook Steel Diver plots weer op met de subtitel Sub Wars, nu als een soort FPS met duikboten. En verdomd, anno 2014 blijkt de titel opeens [illegible]

Verwacht trouwens nog steeds weinig diepgang - dit is geen simulator maar een arcadegame. [illegible] Maar het gebrek aan snelheid blijkt uiteindelijk juist de grote kracht van deze FPS, die daardoor minder om behendigheid en reflexen maar des te meer om strategie en tactiek draait. Probeer online maar eens een paar potjes vier-tegen-vier in het robuuste free-to-play gedeelte van deze download only game van Nintendo, dan merk je wat ik bedoel.

Gezien de [illegible] is de vernieuwende factor discutabel, maar dat ik het woord 'Nintendo' in (een) positieve zin mag koppelen aan 'online', 'download only' en 'free-to-play', mag anno 2014 verfrissend heten.

OORDEEL:



JOHN WHO?



Titel: Bloodstroke
Platform: iOS
Prijs: € 2,69





'A John Woo Game', staat in de vette bloedspat op het startscherm van Bloodstroke. **John Woo, jongen. Woehoo! Dat belooft wat!**
Een hulpeloze dokter rent automatisch door straten vol vurende vijanden. Die man heeft overduidelijk jouw bescherming nodig. Met je linker wijsvinger bestuur je special agent Lotus, een vrouwtje dat in het artwork lijkt op een kruising tussen Psylocke van de X-Men en John Travolta in Reservoir Dogs.
Je moet zo snel mogelijk naar vijanden toe rennen om ze automatisch in stukken te hakken. Je kunt met je rechter wijsvinger ook op icoontjes tikken om vuurwapens, granaten en medkits te gebruiken, maar daar moet je zuinig mee zijn. Naar de vijanden toe rennen is het beste.

Zo ontstaat een aardig behendigheidsspelletje dat neigt naar een endless runner, oogt als een hack & slash-game, maar gevoelsmatig speelt als **een automatisch vooruit scrollend vlieg-en-schietspel à la Gradius**, gevangen in een geinig, wat priegelig zwart-wit-rood inktstijltje. Alleen: waarom is hier in godsnaam de naam John Woo aan verbonden? Omdat die ook wel eens iets met bloed doet?

Wanneer ik aan John Woo denk, denk ik aan keihard, stijlvol gechoreografeerd geweld, spectaculair camerawerk en lekker melodramatisch sentiment. Niets daarvan is in Bloodstroke te vinden.
Dit spel heeft evenveel te maken met John Woo als mijn lul met Psylocke van de X-Men, om over de vergelijking met John Travolta in Reservoir Dogs nog maar te zwijgen.

OORDEEL:



PISTOLEN-PARADIJS





Titel: Loadout
Platform: PC
Prijs: Gratis

Geloof 't of niet, maar er is meer op de wereld dan Call of Duty dit-jes en Battlefield 4 datjes. Sterker, er is momenteel een free-to-play game genaamd Loadout beschikbaar die 1) vreselijk leuk is om te spelen, 2) dankzij zijn cartoony uiterlijk direct **aan Team Fortress 2 doet denken** en 3) bovendien helemaal gratis is.

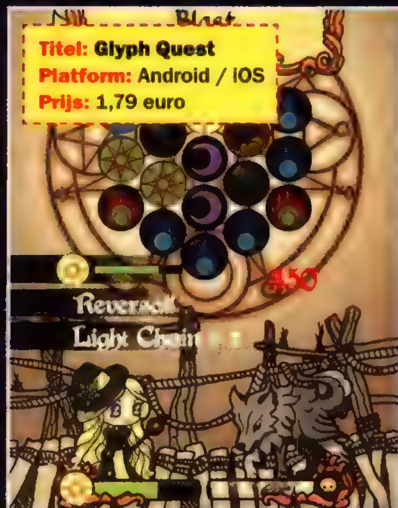
En hoe! De meeste gratis spellen hebben smerige pythons onder het gras schuilen die je keihard in je reet bijten. Niets daarvan bij Loadout. Het aanpassen van je personage kan tot in de kleinste details en ook, hence the name van het spelletje, kun je je **wapens tot in het absurde aanpassen en customizen.**

Hierbij worden alle shooter-wetten uit het raam gekiepert. **Een shotgun met een zoomlens en katapulterende granaten?** Een standaard geweer met een laserstraal en drie raketten als secundair vuur? Een gun die kogels afvuurt die je teammaten helen? Het is allemaal mogelijk en nogmaals, het is gratis. Gaat dit spelen of sterf proberend!

OORDEEL:



SPROOKJES-ACHTIGE DRIE-OP-EEN-RIJ-VARIANT



Titel: Glyph Quest
Platform: Android / iOS
Prijs: 1,79 euro



Het blijft opmerkelijk: de voortdurende stroom spelletjes die met het erfgoed van BeJeweled, Drie-op-een-rij, Candy Crush, Puzzle Quest en ga zo maar door aan de haal gaan... en toch nog origineel uit de hoek weten te komen.
Glyph Quest is een fijne, nieuwe ontdekking die als betaalde maar ook als gratis variant beschikbaar is. Wat het verschil is tussen de twee, is op het eerste gezicht niet zo duidelijk, totdat je erachter komt dat de gratis versie eigenlijk een soort van demo is waarmee je op een gegeven moment gewoon niet verder kunt. Ga dus lekker voor de betaalde variant en geniet van de fijne, Oost meets West vormgeving van een spelletje waarin alles draait om het combineren van de juiste gelijk gekleurde steentjes.

Als jonge tovenaar moet je het opnemen tegen slangen, draken, boze magiërs, wolven, goblins en nog meer gespuis. Dat doe je door verschillende steentjes (glyphs) op de juiste manier met elkaar te combineren. Eerst moet je twee steentjes van dezelfde kleur (elementen) combineren, daarna drie.
Er komt behoorlijk wat tactiek bij kijken. Doe je twee keer achter elkaar een waterspreuk dan komt die extra hard aan. Combineer je twee verschillende spreuken op rij, dan breng je nog meer schade toe.
De steentjes worden voortdurend gedraaid waardoor het speelveld ook continue verandert. Dat komt ook door het toedoen van je vijanden die slimmer worden in het combineren en krachtiger worden. Al spelend krijg je zelf ook steeds zwaardere spreuken in je mik geduwd. Auw! **Het levert een vernuftig en ultermate verslavend spelletje op.**

SCORE:

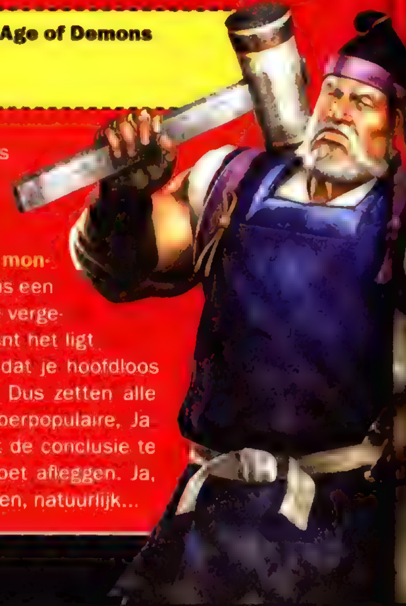


OMDAT IEDEREEN EEN MONSTER HUNTER WIL ZIJN





Titel: Toukiden: The Age of Demons
Platform: PS Vita
Prijs: € 39,99



'We must become demons who slay demons!' zeggen de hoofdrolspelers in Toukiden. Wat ze eigenlijk bedoelen te zeggen, is **'We must become monsters to hunt monsters!'** Het is een beetje flauw om deze game te vergelijken met Monster Hunter, want het ligt er zo dik bovenop gesmeerd dat je hoofdloos moet zijn om het te missen. Dus zetten alle reviews Toukiden naast de überpopulaire, Japanse half-MMO serie, om tot de conclusie te komen dat deze game het moet afleggen. Ja, zo kan iedereen games reviewen, natuurlijk...

HILARISCHE GAME MET EEN CATCH



Titel: Octodad
Platform: PlayStation 4 / PC
Prijs: € 13,99

Wie is toch die man in dat driedelige pak? Hij heeft een beetje een klungelige motoriek, maar is wel een echt gezinshoofd. Het is natuurlijk Octodad! **De knuffeloctopus die dolgraag een leven als mens wil leiden.**

Hij heeft een vrouw, twee kinderen en niemand heeft door dat hij eigenlijk een glibberig vissenbeest is. Logisch, want hij doet precies alles wat een normaal gezinshoofd doet. Hij zorgt dat z'n kroost 's ochtends van een ontbijtje wordt voorzien, bakt hamburgers op de barbecue en doet met veel tegenzin boodschappen.

Jij moet ervoor zorgen dat Octodad zijn vaderlijke taak zo geloofwaardig mogelijk doet, want anders kan het wel eens tentakelig aflopen.





Je bestuurt elke ledemaat afzonderlijk met controls die bijzonder lastig onder de knie te krijgen zijn, maar dat is de kracht van de game. De onbeholpen lulligheid van een zeer moeilijk bewegende Octodad werkt danig op de lachspieren. Niet zelden komt het voor dat er per ongeluk allemaal shit aan je tentakels blijft hangen en het is lastig voortbewegen als er winkelwagentjes, bijlen of grasmaaiers onvrijwillig meegesleurd worden.

Terwijl je in je eentje of met je vrienden (max. vier spelers) zo normaal mogelijk je opdrachten probeert te volbrengen, zorgt de lastige besturing regelmatig voor hilarische frustratie, die je misschien wel het best kunt delen in co-op.

Octodad is er op uit om je een onhandige lomperik te laten voelen en doet dat met verve. Het maakt deze game een grappige gamesnack die geheid een glimlach of zelfs een schaterlach op je gezicht zal toveren.

Maar het is ook niet meer dan een gamesnack. **Na een paar uurtjes heb je het trucje wel gezien** en zullen de lullige minigames, op een enkele na, ook meer gezucht dan gelach opleveren. Maar voor veertien euro mag je niet zeiken. Ideale biergame!

SCORE 72



Ik zou Toukiden eigenlijk willen vergelijken met Rebecca Loos.
Je weet wel, dat wijf dat beweerde David Beckham z'n staaf te hebben bereden om aandacht te krijgen, en al snel verzandde in het aftrekken van varkens om maar in de spotlight te blijven. Ook zij ziet er, net zoals Toukiden, niet heel slecht uit, maar is akelig karakterloos en heeft vooral een enorm gebrek aan talent en ambitie. De enige ambitie die het heeft, is om beroemd te worden en geld te verdienen, wat het doet over de rug van iemand die wel met een reden faam heeft vergaard.

Gelukkig gaat Toukiden niet zo ver dat het vee op de handkar neemt, maar het is zó duidelijk dat de ontwikkelaar zelf nauwelijks heeft nagedacht over wat een goede game maakt. **Waarom zou je ook moeilijk doen, als je het gewoon kan bereiken als Beckham?** Maar goed, mocht je een heel groot fan zijn van Beckham, dan zou je Rebecca natuurlijk van top tot teen kunnen gaan likken, in de hoop nog wat zilte zweetgeur van de voetballegende te zullen proeven. Ik zou het niet aanraden, maar ik ben dan ook zwaar anti-voetbal. Ennnnnn toen was de analogie kapot...

OORDEEL:



VECHTEN TEGEN BLOKJES VOOROORDELEN



Titel: LEGO: Star Wars Microfighters
Platform: iOS
Prijs: € 0,89

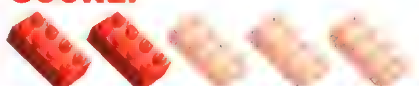


LEGO games? Daar houden we van. Star Wars games? Dat is een ander verhaal. LEGO en Star Wars samen? Dankzij Traveller's Tales hebben we daar ook van leren houden, maar LEGO: Star Wars Microfighters, zal echter niet helpen het vooroordeel **dat veel Star Wars games merchandise vehikels zijn**, weg te nemen.

Toegegeven: het spelletje kost een drol, maar veel meer is het ook niet. Je kruipt in verschillende beroemde Star Wars voertuigen en schiet, van bovenaf bekeken, op alles wat in beeld komt.
Een traditioneel 2D schietspel dus, met een aantrekkelijke vormgeving maar tegelijkertijd **een zeer repetitief karakter.**

In totaal kun je kiezen uit achttien verschillende voertuigen, variërend van X-Wings tot Star Destroyers en - nerdgasm! - de Millennium Falcon. Vlieg en schiet jezelf lam door achttien levels verdeeld over vier werelden met 35 verschillende vijanden en acht bosses.
Al knallend worden je wapens beter, verdien je geld en daarmee upgrade je je voertuigen. De game biedt echter weinig uitdaging voor iedereen die ouder is dan acht jaar, kleurt wel erg braaf binnen de Star Wars lijntjes, en weet nauwelijks te verrassen.
Dit spel is een veel te brave invuloefening en dat is, gezien de eerdere LEGO & Star Wars combinaties, een pijnlijk gemiste kans.

SCORE:





99 BRICKS WIZARD ACADEMY

GRATIS

Jurjen was deze maand effe zichzelf niet. Hij miste deadlines en verzon zelfs smoesjes om dat te verklaren. Daarom is het niet meer dan terecht dat hij de review van het gratis spel 99 Bricks met een welgemeend excuus aan Ed begint.

Prijs €0,00

GOLD AWARD

FREE-TO-PLAY ✖ FEATURE

Sorry, Ed. Hoewel mijn kinderen inderdaad ziek waren, en het klopte dat ik gedoe had met andere opdrachtgevers, heb ik mijn zieke kinderen eerlijk gezegd nauwelijks aandacht gegeven, en komt dat gedoe met mijn andere opdrachtgevers door dezelfde verslaving. Ja, ik zal het maar toegeven: ik ben verslaafd aan 99 Bricks. Er moet iets gebeuren. Ik weet wat me te doen staat. Maar eerst deze review voltooien.

Trots op mijn toren

Toen de mannen van het Amsterdamse Weirdbeard mij hun spel 99 Bricks eind 2012 voor het eerst lieten spelen, zag ik er niets in. Het was gewoon Tetris met physics, waardoor slechtgeplaatste blokken nu ook van de stapel konden vallen. Ik speelde het even en knikte beleefd. Leuk bedacht, zei ik, maar nu moet ik even iets anders doen. Het kwartje viel pas toen ik vorige maand de volledige versie eens probeerde en me drie uur later afvroeg waar ik eigenlijk mee bezig was.

Anders dan in Tetris en zo'n beetje elke Tetris-kloon, is het in 99 Bricks niet de bedoeling om blokken te laten verdwijnen. Het is juist de bedoeling een zo hoog mogelijke toren te bouwen. En dit dus mét zwaartekracht, en zónder beschermende randen aan het speelveld. Hoger en hoger zul je bouwen, totdat je toren op overtuigende manieren trilt, inzakt, wankelt, verschuift, en je aantal hartjes (drie om mee te beginnen) met elk in de diepte tuimelend blok is teruggebracht naar nul. Dan zoomt de camera uit om te tonen wat een awesome toren je hebt gebouwd, en krijg je de optie deze op Facebook te plaatsen.

De trots op mijn torens is een belangrijk bestanddeel van mijn verslaving.

Jaloerse tovenaar

Toen ik mijn toren van 1006 meter op Facebook had gezet, leverde dat heel wat likes en bewonderende reacties op, onder andere van ene Rick van Beem. Dus kon ik het niet uitstaan dat deze Rick van Beem twee dagen later een toren van 1576 meter op Facebook had gezet. Woedend klikte ik op 'Vind ik leuk', want ik wilde natuurlijk niet onsportief overkomen.

"Met al mijn wilskracht trotseer ik de 'nog één potje'-demon in mijn hoofd en wis ik 99 Bricks van zowel iPad als iPhone."

Maar de physics, trots op de torens en Facebook-competitie zijn slechts drie van de elementen die goed werken aan 99 Bricks. Wat ook goed werkt: de onzekere factor van een jaloerse tovenaar die je blokken kan betoveren, de mogelijkheid om zijn aanvallen te pareren, de missies en de magische spreuken die je kunt gebruiken om bijvoorbeeld een platform te plaatsen of geplaatste blokken te verstenen. Sowieso werkt het heel fijn en stimulerend dat je elke honderd meter wordt beloond met een verstenende toren en extra hartje. En dat je met elk geplaatst blok muntjes verdient, die je weer kunt gebruiken om (upgradable) magie te kopen voor je volgende poging.

Als vanzelf word je zo door de magische cirkel naar steeds weer een nieuw potje getrokken.



Kleine prijs

Natuurlijk willen de mannen van Weirdbeard ook wel wat geld verdienen met hun spelletje. Daarom kun je muntenpakketten kopen met echt geld, en verschijnt er heel af en toe een advertentie in beeld. Beide verdienmodellen zijn heel gemakkelijk te negeren. Ze zijn in elk geval een kleine prijs om te betalen voor de verslavende fun die het verder volledig gratis zijnde 99 Bricks biedt.

Ik zou me eerder zorgen maken om de tijd die je hieraan kwijt bent. Tijd die je misschien beter kan besteden aan nuttigere zaken. Zoals het verzorgen van zieke kinderen, en je werk doen. Zoals ik al zei: ik weet wat me te doen staat. Met al mijn wilskracht trotseer ik de 'nog één potje'-demon in mijn hoofd en wis ik 99 Bricks van zowel iPad als iPhone. Nu hoef ik het alleen nog maar vol te houden. ✪



Op 't moment dat ik dit bijschrift maak, hebben we op de Winterspelen 5x Goud gewonnen... en 1417 meter is exact de hoogte waarop het skigebied van Lake Placid (VS) ligt. Daar werden in 1980 ook de Winterspelen gehouden en won Eric Heiden 5x goud! Dat kan toch geen toeval zijn... En als je dan ook nog bedenkt dat in 1417 Jacoba van Beieren gravin van Holland werd, en de Supercombinatie vrouwen bij het alpineskiën gewonnen werd door Maria Höfl-Riesch die geboren is in Garmisch-Partenkirchen, dat nota bene in Beieren ligt, dan word je toch gek?!

SCORE 90

Het meesterlijke Tetris is wel vaker 'verbeterd', onder andere door Dr. Mario en Tetris Attack. Maar nog nooit zo lekker tegendraads en verslavend als in 99 Bricks. Well done, Weirdbeard!

JURJEN



Na twaalf uur en dertig minuten heb ik dit spel van mijn systemen verwijderd. Maar net als Tetris kun je dit veel langer spelen.

12+ UREN

BASICS

TETRIS-KLOON
IOS
WEIRDBEARD
1 SPELER
OUT NOW

QUIZT JE DAT?

LEGO



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Welke beesten kwam Jurjen tegen op het feestje van Casual Connect?**
A) Babytijgers
B) Net gemolken zeekoeien
C) Schele woestijnratten met een zwembroekje aan

2 **Wat is voor Ed nog altijd een taboe?**
A) Een coupe soleil voor je aarsharen
B) Recreatief zwemmen met dooie nijlpaarden
C) Seks met Chinese dwerghamsters

3 **Wat vindt Samuel het mooie aan Hideo Kojima?**
A) Dat ie de marathon van Tokyo geblinddoekt achteruit hinkelend heeft uitgelopen
B) Dat ie overal schijt aan heeft
C) Z'n strakke billen

4 **Wie is géén dwerg in LEGO The Hobbit?**
A) Balin
B) Dwalin
C) Stalin

5 **Wat stond er op de bucket list van Samuel?**
A) Vijftien Japanse schoolmeisjes zwanger maken op één dag
B) Het eten van Fungu
C) Een dunk maken tijdens een potje basketbal

6 **Wat zeggen de Duitsers als je ze in de nieuwe Wolfenstein neermaait?**
A) 'Mein Leben!'
B) 'Scheisse!'
C) 'Harry, hol schon mal den Wagen!'

PRIJSVRAAG FEATURE

DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP
EEN ÜBER LEGO PAKKET* BESTAANDE UIT:
LEGO HARRY POTTER 1 & 2
LEGO MARVEL SUPER HEROES
LEGO BATMAN 1 & 2
THE LEGO MOVIE VIDEOGAME

* Geef wel effe aan op welk platform je de games wil: PC, PS3 of Xbox 360.

PU 245 LIGT OP 22 APRIL IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ZET JURJEN VOORTDUREND KRUISJES.
- GAAT ALIE WILDE STERREN TELLEN IN CALIFORNIA.
- TROOST GRADDUS EEN HUILENDE RAAF.
- GAAN WE HEEL HARD RACEN MET PLAKSNORREN.
- REIZEN JAN EN TJEERD NAAR LA VOOR DE CALL OF DUTY CHAMPIONSHIPS.
- SCHEURT BATMAN DOOR DE NEXT-GEN STRATEN VAN GOTHAM.
- GIDST JAN EEN VERLICHT KIND DOOR HET DUISTER.
- RAUZEN WE DOOR DE LUFT!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

OUWEHOER VAN DE MAAND SAMUEL

Onze kleine Spanjaard schreef in z'n eentje de hele website vol met zijn reisblogs uit Japan. Zuipen, vreten, clubs, seks, luxe, mooie vrouwen, ruzie op straat, strippers, jetlag, katers, kakken, nachtleven, hoeren... de blogs stonden er vol mee. Terwijl we hem toch echt naar Japan hadden gestuurd om een game te checken.





OLYMPISCHE GEDACHTE

Bij de PU houden we (op Wouter na) allemaal enorm van sport, dus volgden we vorige maand de Olympische Spelen op de voet. Daarom hadden we vooraf het idee, als een stukje support naar de Nederlandse sporters, om net zoveel Gold Awards uit te delen als zij gouden medailles in Sotsji wonnen. Dat idee werd echter van tafel geveegd toen bleek dat er bijna meer goud gewonnen was dan er reviewable games waren.



SCHOK VAN DE MAAND

Nee, niet Cliffy B. die roept dat hij nooit meer een game op een schijfje gaat maken. Die man lult de laatste tijd zoveel dat we het niet eens meer horen.
Het was Kevin Levine die ons van de stoel liet tuimelen met zijn aankondiging dat hij met zijn studio Irrational Games (BioShock) gaat stoppen en met een klein clubje mensen een nieuwe studio begint. Dan kan hij weer leuke dingen gaan doen zoals vroeger.
Dat is alsof Messi meldt dat ie gaat tennissen. Hartstikke leuk voor hem, maar wat moeten wij er mee...



LOSER VAN DE MAAND WOUTER

Wouter haat sporten... op één uitzondering na: snowboarden, want dat is volgens de uit de veen getrokken oerboer 'wel cool'. Sterker, meneer blaast regelmatig hoog van de toren over z'n board-skills, dat hij 'als een kogel door de sneeuw snijdt' en 'afdalingen ownt als een baas'. En je weet wat ze zeggen: hoogmoed... komt voor de val. Dus wilde hij tijdens de laatste afdaling van z'n wintersportvakantie in Finland een 'epische sprong maken'. Die hem ook lukte, alleen de landing was minder geslaagd. 'KRAK' ging z'n sleutelbeen, en die kon pas na een operatie in Nederland weer fatsoenlijk aan elkaar groeien.
Mooi verhaal, maar wij weten de waarheid. Wouters vriendin wist namelijk te melden dat z'n snowboard heel lullig achter een minuscuul sneeuwhoopje bleef hangen, waarna hij keihard op z'n schouder terecht kwam. Het 'KRAK'-gedeelte was dan weer wel waar.
Niets episch aan die val dus, maar och, nu hij de komende drie jaar toch niet meer over z'n snowboard-skills zal opscheppen, laten we hem nog wel even genieten van z'n laatste momenten als grootspreker.



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube





YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

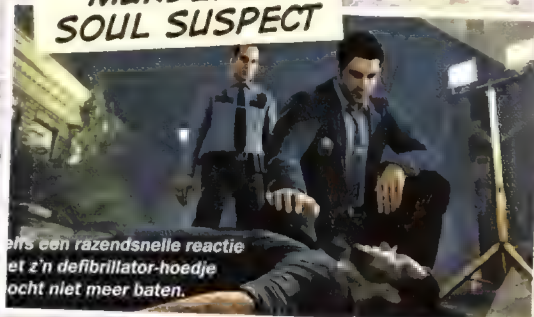
TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



KONT MET BOF VAN DE MAAND JAN

Ons overkomt het nooit, maar Jan werd deze maand weer eens geupgrade naar KLM businessclass. Heerlijk is dat, met champagne, vier gangen diner met alles erop en eraan, slaapstoel, persoonlijk entertainmentsysteem...
Alleen ging het dit keer om een vlucht naar Londen van precies veertig minuten. Één koppie koffie en de daling werd alweer ingezet. Heb je er van genoten, Jan?

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT MURDERED SOUL SUSPECT



...eis een razendsnelle reactie ...et z'n defibrillator-hoedje ...ocht niet meer baten.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Verrast zijn dat Ed niet in het verhaal over dinosaurussen voorkomt.

11% Het bewijs hebben dat als bovenstaande regel nog in het blad staat, Ed inderdaad zelfspot heeft.

17% Zien dat Sam Metal Gear Solid V: Ground Zeroes een 88 geeft. Maar was dat nou het cijfer of het aantal minuten gameplay?

10% Afvragen welk doel Jan nog in z'n leven heeft nu hij de Platinum KLM-card in z'n bezit heeft en Thief uit is.

8% De eerste Gold Award voor een gratis game vieren. Dat is nog eens een goed koopadvies... eeh, krijgadvies.

11% Merken dat 'casual' bier hetzelfde smaakt als 'hardcore' bier bij Casual Connect. Het geeft ook dezelfde kater.

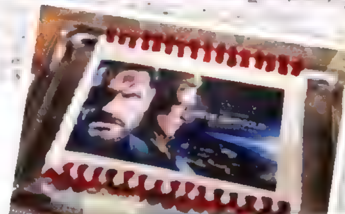
13% Medelijden hebben met Sam die de review over Dark Souls II moest schrijven.

6% Na het verhaal over de grootste gameflops, Ed tegenhouden om een verhaal over de slechtste reviews ooit samen te stellen. De redactie was daar vreemd genoeg fel op tegen.

11% Eindelijk echt next-gen gaan met Titanfall. Mag het, ruim een half jaar na de launch van beide consoles.

13% FIFA World Cup niet willen spelen omdat we dan ervaren dat Oranje van veel teams niet wint. En dan wordt het dus een kutzomer...

DIT IS SAMUEL...





Dat Samuel een man van uitersten is, wordt mooi geïllustreerd door deze twee foto's die hij maakte tijdens zijn Metal Gear-tripje naar Japan.
Aan de ene kant de slagroomtaart die symbool staat voor het feestbeest zoals we 'm allemaal kennen, en aan de andere kant het mootje vis dat de meer duistere, avontuurlijke kant van Sam belicht, want wat je hier ziet, is een stukje Fugu, het meest giftige eetbare gerecht ter wereld.
Eigenlijk hoort er ook nog een plaatje bij van zijn onvermijdelijke pakje sigaretten, want dat symboliseert perfect dat Samuel ook gewoon een enorm domme zak is.

KONT MET BOF VAN DE MAAND 2 GRADDUS

Het bedrijf Wargaming (o.a. World of Tanks) had weer eens iets te vieren, en deze keer was Graddus the lucky guy die de uitnodiging toegeschoven kreeg. Ons stuurde hij een foto met een controller in z'n hand, zodat het net leek alsof ie daar nog iets nuttigs deed, maar Graddus kennende, is er wel wat meer uitgecheckt dan games alleen.
Gelukkig dat onze Amsterdamse womanizer deze keer eens géén joggingbroek aan had, anders hadden we kunnen zien dat er wel meer overeind stond dan alleen zijn haar.





BELEGADVIES VAN DE MAAND

Jan moet vanzelfsprekend zijn geld ergens kwijt, en nu hij KLM/Air France al voor de helft bezit en de goudprijs momenteel niet echt een stabiele investering is, was hij op zoek naar een nieuwe beleggingsvorm.
En getuige deze foto van zijn persoonlijke verzameling heeft hij er een gevonden: Skylanders!
Waardevast (elk kind wil er zoveel mogelijk hebben), pokkenduur én als gamejournalist krijg je ook nog eens de speciale poppetjes.
Eén nadeel, Jan mag de volgende Skylanders-game niet meer reviewen. Dat is dan immers handelen met voorkennis...



SCHNABBELAAR VAN DE MAAND JAN

Er is een tijd geweest dat Jan naast de PU nog voor vele tientallen andere bladen schreef, tot homo-erotisch magazine Het Natte Sterretje aan toe. Wij gingen er echter tot voor kort vanuit dat hij z'n hoofdredacteurschap zo serieus nam, dat er helemaal geen tijd meer was voor journalistieke schnabbeltjes... tot wij deze perskaart in z'n laatje vonden.
Zo'n perskaart aanvragen voor privé bezoek lijkt ons sterk, want Jan haat dat huisvrouwengedoe en volgens welingelichte kringen heeft ie al jaren geleden een knoop in z'n lul laten leggen, dus op die Negen Maanden Beurs heeft hij ook niks te zoeken.
Dus, als we binnenkort in een willekeurig vrouwenblad een artikel tegenkomen met een oververtegenwoordiging van de woorden 'hilarisch', 'vooralsnog', 'bijkans', 'juweeltje', 'wellicht' en 'sleeperhit', weten wij genoeg.

CHICK VAN DE MAAND

Deze kokkin uit de game Prof. Layton vs Phoenix Wright wekte bij ons meteen de eetlust op. Dit lekkere hapje genaamd Olive, ziet er zeer smakelijk uit met dat leuke bloemetje in d'r haar (gelukkig geen roos) en een blik in haar ogen die een ijstaart doet smelten.
"Met dit dametje wil ik ook wel eens de aardappels afgieten", sprak onze Ed handenwrijvend... maar dat zegt die ouwe bij vrijwel iedere vrouw onder de veertig.



FRAMEDROP

JORDI PETERS

















Die gasten met hun lange vingers en bokkenpoten geven iedereen een koekje van eigen deeg.

vindt. Het is dus niet zo dat alles wat er in WoD gebeurt, blijvende invloed heeft op WoW als totaal of op de onvermijdelijke zesde uitbreiding die er vroeg of laat ook wel gaat komen.

Terug naar RTS?

De invloed van de door mij zeer geliefde RTS-reeks Warcraft zien we ook terug in de nieuwe Garrisons. Het betreft een minibasis die je zelf kunt bouwen en bestaat uit een tiental gebouwen. Het stuk land waar je basis staat, is van jou en blijft dat ook. Je kunt het zien als je eigen plek onder de zon in Azeroth. Gebouwen kennen drie fases om te upgraden en hebben verschillende functies. Afhankelijk van welk gebouw je neerzet en uitbreidt, krijg je verschillende bonussen. Door deze basis vergaar je volgers die je eropuit stuurt om taken voor je te doen. Zo vinden ze nieuwe blue-prints maar ook Epic Gear voor je personage. Hoe cool is dat?

NIEUW JASJE

Een lang gekoesterde wens van World of Warcraft fans gaat met Warlords of Draenor in vervulling: een grafische update van alle personages en klassen uit de game, zowel voor de mannelijke als de vrouwelijke kanten.

Het verschil lijkt op het eerste gezicht niet zo heel groot totdat je de oude en nieuwe player models naast elkaar ziet. Er zijn veel meer details in gezichtsuitdrukkingen en animaties te bespeuren en dat is echt een verademing. Met name de fronzen en ogen van verschillende personages zijn gedetailleerd maar je ziet het ook in de kleding en resolutie. Ik tikte dan ook al snel /dance/roar/sexy/kiss en ga zo maar door in, om te zien wat voor moves mijn Orc monk allemaal in petto had. Eenmaal een grafisch geupdate Orc een MC Hammer dansje zien doen, en je dag kan gegarandeerd niet meer stuk.

Ik snap er geen raid van

Een andere grote verandering bij WoD wordt het raiden. De moeilijheidsgraad gaat namelijk flink op de schop. Heroic wordt vervangen door Mythic raids en die kunnen alleen nog maar gedaan worden met een vast aantal spelers van twintig man.

Ons aller WoW-professor Nick van PU.nl sneed onlangs een probleem aan, aangezien dit verplichte samenvoeging van guilds met zich meebrengt en het nog een tikje lastiger wordt om alle neuzen dezelfde kant op te krijgen, waarbij ook nog eens alle spelers van hetzelfde niveau zijn.

Ik legde deze kwestie voor aan Ion Hazzikostas, lead encounter designer van de game, maar kreeg niet echt een bevredigend antwoord: 'Het raidsysteem wordt hierdoor juist flexibeler. De raids worden uitdagender maar zorgen er ook voor dat mensen die eraan deelnemen beter gemotiveerd zijn en beter georganiseerd. Bovendien zijn er nog de andere drie moeilijkheidsgraden. Er is dus voor ieder wat wils.'

Mmm. Ik kan hier weinig chocolade van maken, maar voor de meest hardcore WoW-spelers moet het toch niet moeilijk zijn om een goed geoliede guild bij elkaar te fixen, lijkt me. Binnenkort kunnen we dit zelf gaan testen want volgens Blizzard zal de bèta niet heel lang meer op zich laten wachten. Wellicht zelfs al voor de E3. Woehoe! ★





weetje • weetje

De prijs voor een aanvullend level 90 personage – 60 dollar/50 euro – is bewust hoog gehouden zodat gamers nog steeds massaal op de ouderwetse manier gaan levelen.



VERWACHTING ***JAN:***

Warlords of Draenor heeft de potentie om zowel de hondstrouwe spelers als gamers die onderweg afgehaakt zijn, te plezieren. De WoW-Lore druipt in ieder geval van het scherm!

- \+ Nieuwe player models.
- \+ Terug naar de roots.
- \+ Bèta komt er snel aan.
- \- Raid-kwestie nog niet duidelijk.

MMORPG
BLIZZARD ENTERTAINMENT
2014

PC | MAC | COVERVIEW

BLIZZARD SPECIAL

WORLD OF WARCRAFT WARLORDS OF DRAENOR

World of Warcraft gaat zijn tiende levensjaar in en is nog altijd immens populair. Jan speelde recent Warlords of Draenor, de vijfde uitbreiding, en voelde een oude liefde weer opborrelen.

Dertien(!) jaar geleden zag ik World of Warcraft voor het eerst, op de inmiddels ter ziele gegane gamebeurs ECTS in Londen. Ik probeerde mijn medebeursgangers JJ en Ed uit te leggen wat voor game dit moest gaan worden, maar echt duiden kon ik het niet goed. 'Jij altijd met je RTS-games', wierp JJ me toe. 'Wat bedoel je met online met honderden spelers tegelijk?', vroeg Ed. Niemand wist het en niemand kon bevroeden dat nu, zoveel jaar later, World of Warcraft nog bijna maandelijks acht miljoen spelers aan zich weet te binden.



Pandaliefde

Toch beginnen er langzaam wat scheurtjes in het bastion van Blizzard te ontstaan. Diablo III kreeg terecht de nodige kritiek te verstouwen (al maken de makers dat met Reaper of Souls dubbel en dwars goed) en ook het voorlaatste Mists of Pandaria nodigde niet iedereen uit tot het traditionele dansje op de koffietafel. Panda's zijn leuk om in een dierentuin te bekijken, maar in de wereld van WoW vielen ze duidelijk minder goed in de smaak.

Met Warlords of Draenor willen de makers het oorspronkelijke gevoel van World of Warcraft weer terugbrengen waarbij de Lore van Warcraft een belangrijke rol speelt. Tegelijkertijd worden heden en verleden letterlijk met elkaar verenigd in deze vijfde uitbreiding.



weetje - weetje

Draenor bestaat uit zeven nieuwe zones met in ieder geval zeven nieuwe Dungeons en twee nieuwe epische Raids.

weetje - weetje

Ion Hazzikostas, lead encounter designer Warlords of Draenor gelooft dat WoW nog makkelijk tien jaar mee kan gaan. We kunnen dus nog zeker twee à drie uitbreidingen na Warlords of Draenor verwachten, is mijn inschatting.

Stoeien met de tijd

Met Warlords of Draenor keren de makers terug naar de roots van World of Warcraft, waarbij er een alternatieve verhaallijn wordt verkend. In het spel gaan spelers naar het nieuwe gebied Draenor, wat de oorspronkelijke thuiswereld is van de Orcs voordat deze het corrupte demonenbloed dronken, en felgroene Orcs werden (en dus de Outland).

Garrosh Hellscream ontsnapt aan het einde van de vierde uitbreiding, en wil nu een

"Terug naar de roots"

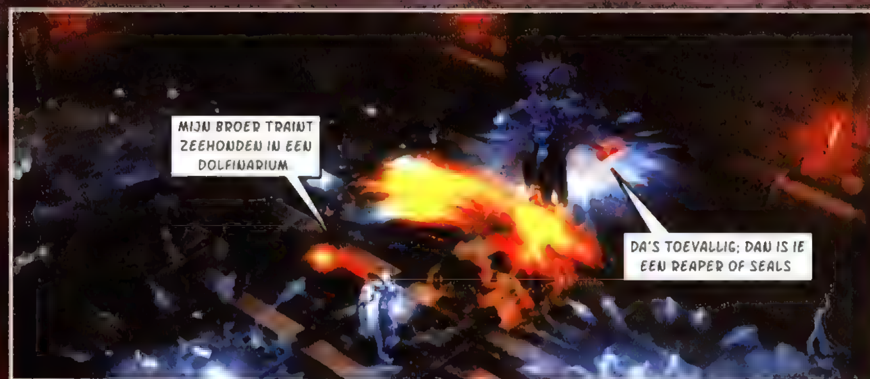
nieuwe Horde verzamelen. Met deze zogenaamde Iron Horde zweert hij heel Azeroth te vernietigen als ultieme wraak.

Dat betekent dat spelers flink wat oude bekenden terug gaan zien uit de voorgaande spellen of zelfs uit de strategie-reeks Warcraft, waaruit World of Warcraft is ontstaan. Je moet deze gebeurtenissen overigens niet zien als een tijdreis-kwestie maar daadwerkelijk als een alternatieve verhaallijn die plaats-


Geen idee wie hier woont; vermoedelijk een strenge vorst.

REAPER IEMAND?

THE WOLF



lef die van Diablo III. Ik zou iedereen willen aanraden om als Crusader gewoon in Act I te beginnen en zo alle veranderingen van voor af aan mee te maken. Dat is ook leuk voor de doorgewinterde Diablo fans, aangezien de bestaande moeilijkheidsgraden Normal, Nightmare, Hell en Inferno in een donkere put zijn geworpen. Daarvoor in de plaats kun je nu kiezen uit Normal, Hard, Expert, Master en Torment.

Belangrijk om te weten, is dat je Normal niet hoeft uit te spelen om naar Hard te kunnen. Tussen Normal, Hard en Expert kun je op elk gewenst moment wisselen, dus ook halverwege de campagne. Kijk, daar worden we nou blij van.

Maar het is toch vooral de Adventure Mode die mijn hart gestolen heeft. Deze mode biedt naast de verhalende campagne zóveel extra gameplay... het is bijna autodrop, zo lekker.

WAAR IS HET HELSE CIJFER?

Op het moment van schrijven, kon ik nog niet de volledige game spelen en reviewen, maar Reaper of Souls ligt inmiddels in de winkels. Wil je weten welk cijfer de game krijgt? Check dan NU de review op pu.nl/ReaperofSoulsReview

weetje • weetje

De Xbox One-versie van Diablo III was tijdens het pers-event nog steeds niet officieel aangekondigd, maar je hoeft geen Glazen Bol te hebben om te voorspellen dat Blizzard die versie natuurlijk ook gewoon in het vat heeft zitten.

weetje • weetje

Nog geen lid van de PU? Of je abonnement verlengen? We hebben Reaper of Souls als abo-actie en in de PU Store! Check hier hoe of wat: **www.pustore.nl**.

weetje • weetje

De gelaagdheid van Westmarch is deels geïnspireerd op de Spaanse stad Toledo.

Het komt er op neer dat de hele wereld toegankelijk is, en dat is gewoon zó leuk om te doen. Op deze manier voorkomt Blizzard dat spelers steeds de verhalende campagne moeten doorploegen om hun personages maximaal te levelen. Een slimme move. Je kunt middels alle waypoints gaan en staan waar je wil en random tussen Acts wisselen. De moeilijkheidsgraad en de loot worden automatisch aangepast aan de sterkte van je personage. Briljant!

It's all about the loot

Aanvullend in de Adventure Mode zijn de bounties en de daaraan gekoppelde Nephalem Rifts beschikbaar. Die laatste zijn zeer uitdagende, random gegenereerde kerkers met enorm veel moeilijke tegenstanders, compleet gemixed en gematched met content uit diverse Acts. Je kunt dus zomaar een boss uit Act IV voor je voeten krijgen in Act II. Iedere act heeft echter ook vijf bounties, 25 in totaal voor de hele game dus. Deze aanvullende missies sturen je naar gebieden waar je uiteenlopende opdrachten krijgt. Voltooi je deze opdracht, dan vergaar je een Rift Key en daarmee kun je aan de Nephalem Rifts beginnen. Het spreekt voor zich dat er in beide gevallen heel wat dikke loot op je ligt te wachten. En dat is uiteindelijk waar het allemaal om draait: loot. Dat heeft Blizzard heel goed begrepen, en dat komt eindelijk helemaal tot z'n recht in Reaper of Souls. ✪

CIJFER OP PU.NL

Reaper of Souls is een enorm fijne uitbreiding waarbij met name de Adventure Mode voor heel veel replay gaat zorgen. Reaper of Souls is alles wat Diablo fans zich kunnen wensen!

JAN



Afhankelijk of je alle mini-quests doet, ben je tussen de drie en vijf uur met Act V bezig en dan nog talloos extra uren in Adventure Mode.

15 UREN



BASICS

DUNGEON CRAWLER / ACTION RPG
BLIZZARD ENTERTAINMENT
OUT NOW

ALS IK ZO'N LEKKERE RIDDER ALS JOU ZIE, HEB IK ALTIJD IETS VAN 'LETS SPEND THE KNIGHT TOGETHER'

brug loopt, zie je in de verte de contouren van daken van andere huizen en torens. Het gevoel voor schaal is fraai gedaan. Ook de kerken en kathedralen die je binnenkomt zijn waanzinnig. Vergeet tussen het muisklikken door bijvoorbeeld niet om te kijken naar de prachtige gebrandschilderde ramen, de ingegraveerde plateaus op de stenen ondergrond en de versieringen in pilaren en steunbalken.

Het is des te wranger dat de lijken van onschuldige mensen zich ophopen in diezelfde kerken en kathedralen.

"Grimmiger, harder, groter"

Cheng: "Westmarch is de grootste setpiece die we ooit gebouwd hebben voor een Diablo game. We wilden een stad bouwen waarvan je de grandeur nog kon zien en proeven, maar die nu als gotische post-apocalyptische setting doem en duisternis uitstraalt."

Het is inderdaad geen Anton Pieck ansichtkaartje waar je in belandt. De sfeer is voortdurend onheilspellend. Het is alsof Victoriaans Londen en Praag gecombineerd zijn, ondergedompeld in een dikke laag van mist en bloed.

Overblijfselen van verzet - houten planken met staken, provisorische verdedigingsmuurtjes - herinneren aan de kansloze gevechten die de mensen tegen de demonen van Malthael voerden. Je hebt het idee alsof Jack The Ripper ieder moment de hoek om kan komen om een paar dames van lichte zeden aan zijn mes te rijgen.

Overal zweven blauwe lichtjes, een indicatie van verdoemde zielen en duivelse minions die op het punt staan je te belagen. Westmarch heeft bovendien tal van kelders die dienst doen als mini-dungeons. Je hoeft ze niet altijd te betreden, maar deze zijmissies geven meer context en diepgang aan het universum en leveren je altijd lekkere loot op.

Avontuur

Act V, de nieuwe act, is een beest van een Act. Het is de grootste van alle Acts, inclu-



weetje · weetje

Ondanks alle kritiek op Diablo III is de game inmiddels meer dan vijftien miljoen keer over de toonbank gegaan. Kaching!

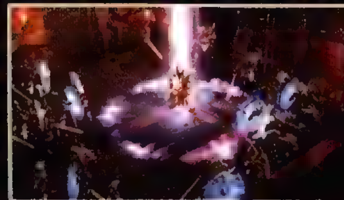
DIABLO III OP DE PS4

Tijdens mijn verblijf in Versailles heb ik ook even mijn gretige vingertjes om de PS4-controller kunnen vouwen voor een eerste hands-on met de PS4-versie van Diablo III. Je zou kunnen stellen dat de next-gen-versie mosterd na de maaltijd is, ware het niet dat de PS4-game door het leven zal gaan als Diablo III: Ultimate Evil Edition en zowel het originele Diablo III als Reaper of Souls zal bevatten. Je krijgt dus feitelijk twee games voor de prijs van een!

Net als in de PS3/Xbox 360-versie kun je met vier spelers tegelijk op avontuur, in local co-op. Met z'n vieren op de bank, al hakkend, beukend en loot graaiend door Westmarch trekken. *What's not to like?*

Ik heb dit een paar uurtjes met een aantal collega's gedaan en dat was even hectisch als vermakelijk. Het leuke is dat iedere speler een ander kleurtje in beeld krijgt als omkadering die correspondeert met de kleur van de lightbar in de PS4-controller. De interface en de menustructuur van de game zijn logischerwijs aangepast zodat je met je touchpad items kunt swappen en dergelijke. Het werkt goed, maar op dit gebied prefereer ik toch echt de PC-versie.

Grafisch is de PS4-versie glad en soepel als geoliede babybilletjes. De game doet niet of nauwelijks onder voor z'n PC-broeder, waarbij met name de lichteffecten (bliksem, vuur, oplichtende loot, blauwe gloed van zielen et cetera) van het scherm af spatten. Het spel bestuurt bovendien heerlijk precies met die oh zo fijne PS4-controller. Erg handig is bovendien de eenmalige optie om je level 60 personage van de PS3-versie van Diablo III over te zetten naar de Ultimate Evil Edition op PS4, zodat je je 100+ uur die je op de PS3 hebt geïnvesteerd, niet over hoeft te doen op de next-gen. Duivels handig, zou ik bijna willen zeggen.







Er is al veel gezegd en geschreven over de launch van Diablo III, dus laten we het daar maar niet meer over hebben. Net als over het Auction House, dat inmiddels is verdwenen en verbannen naar de diepste krochten van de Hel.

"Een leermoment", aldus Wyatt Cheng, Senior Technical Designer voor Diablo III en Reaper of Souls. "We hadden niet verwacht dat zoveel mensen gebruik zouden maken van het veilinghuis. Ik denk dat Loot 2.0 een boel geïrriteerde spelers zal behagen. Doordat we nu een slimmer systeem hebben, zal je net wat vaker speciale loot ontvangen die bij jouw klasse past. Het is nog steeds random, maar het is sneller belonend."

Kruistocht

Kritiek was er ook op de vormgeving van Diablo III. Die zou volgens sommige fans niet donker genoeg zijn.

"De keuze voor een meer grimmige setting deze keer, vol gotische gebouwen, komt voort uit de keuze voor de nieuwe klasse en het verhaal achter Reaper of Souls", vervolgt Cheng. "Het idee is dat The Crusader als nieuwe klasse de puurste vorm van rechtvaardigheid en religie vertegenwoordigt. Hij is een beetje de vervanger van de Paladin die in de ogen van de Crusaders te terughoudend zou zijn."

The Crusader is wat mij betreft een baas. De midrange klasse met zijn zware harnas heeft dankzij z'n shield bash move al direct een streepje voor. Ook zijn lage stem is stoer en krachtig. Hij staat zijn mannetje, dat zie en hoor je meteen.

Als klasse maar ook als symbool staat The Crusader lijnrecht tegenover de voormalige Engel der Wijsheid: Malthael. Corrupt geworden en getransformeerd tot de Engel des Doods steelt hij de Black Soulstone waarin de essence van de Prime Evil besloten ligt. Dat Malthael als vuigste versie van het ultieme Kwaad de complete mensheid wil uitroeien, pleit nu ook niet direct voor hem als kandidaat voor het Caroline Tensen programma Het Spijt Me.

Het thema goed versus slecht, hemels versus duivels, was altijd al de rode draad in Diablo, maar deze keer worden de tegenstellingen wel zeer sterk aangezet. Dat komt nog het best tot z'n recht in de stad waarin je ronddwaalt: Westmarch.

Mist & bloed

Westmarch is prachtig duister vormgegeven en geeft je altijd het gevoel dat je daadwerkelijk door een enorme, grote stad aan het reizen bent. Wanneer je over een





weetje • weetje

Nieuw is Myriam the Mystic. Zij past tegen betaling je uitrusting aan, vergelijkbaar met de transmogrification in World of Warcraft.

weetje • weetje

Het zou zomaar kunnen dat Blizzard een StarCraft-je pullt en met een tweede uitbreiding voor Diablo III op de proppen komt!

BLIZZARDS SCHATKAMER

In het hoofdkantoor van Blizzard struikelde ik op iedere verdieping over de statues, poppen, boeken, action-figures, lifesize zwaarden, Collector Editions, artwork en andere memorabilia. Het was alsof ik in de schatkamer van de heilige drie-eenheid van Blizzard was beland: die van StarCraft, World of Warcraft en Diablo.



DIABLO III
REAPER OF SOULS

BLIZZARD SPECIAL

Reaper of Souls moet de oorspronkelijke smetjes op het Diablo III blazoen wegpoetsen. Met de beestachtige Crusader als nieuwe klasse, een enorme vijfde Act en tonnen meer replay ziet het er volgens Jan zonnig uit in het donkere Westmarch...

Er zijn maar weinig gameseries waarbij een uitbreiding voelt als een compleet nieuw spel. Sterker, er zijn maar weinig ontwikkelaars die van een dergelijke manier van werken hun handelsmerk hebben gemaakt. Ik heb het natuurlijk over Blizzard. Met hun expansion packs proberen ze niet alleen het oorspronkelijke spel te verbeteren, maar bouwen ze ook voort aan een groter geheel. Met Reaper of Souls, de langverwachte uitbreiding voor Diablo III, tilt Blizzard de bestaande gameplay niet alleen naar een hoger niveau, men voegt ook belangrijke, nieuwe elementen toe, waardoor het verre van een straf is om het totale spel nog eens helemaal door te ploegen.

In Versailles, waar het Europese hoofdkantoor van Blizzard zetelt, speelde ik de game en sprak ik met enkele leden van het ontwikkelteam achter Reaper of Souls.

Jan GAAT OP KRUISTOCHT

244 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iPAD • iPHONE • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

ZES PAGINA'S BLIZZARD SPECIAL!!!

DIABLO III REAPER OF SOULS

WARCRAFT WARLORDS OF DRAENOR

DIABLO®

REAPER OF SOULS

DIABLO III: REAPER OF SOULS: CRUSADER: NIEUWE KLASSE MET KLASSE • MEER LOOT TE VINDEN DAN OOIT • WESTMARCH IS DE GROOTSTE SETPIECE OOIT GEBOUWD • NÓG DONKERDER, GRIMMIGER EN HARDER • ADVENTURE MODE IS LEKKERDER DAN AUTODROP

WARCRAFT: WARLORDS OF DRAENOR: HET OORSPRONKELIJKE WORLD OF WARCRAFT-GEVOEL IS TERUG • ALTERNATIEVE VERHAALLIJN IN NIEUW GEBIED • WORLD OF WARCRAFT KAN OP DEZE MANIER NÓG TIEN JAAR MEE • NIEUWE RAIDS NU AL EPISCH